www.europanet.com.br

Playstation®

Dicas e Truques para

PSP
Testado e aprovado
Confira a análise completa e ainda concorra ao primeiro PSP

Fevereiro 2005 • Ano 7 • Nº 73
Brasil R$ 6,90 • Europa € 2,90

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

2276
DICAS & TRUQUES

Especial de Aniversário
Mega Pôster Duplo
Frente: Galeria de Jogos
Verso: Top Dicas
Pôster Grátis

Detonados

KOF 94 Re-bout
Golpes especiais e finalizações para todos os lutadores

Dragon Ball Z Budokai 3
Segredos para liberar todos os personagens secretos

Syberia II
Passo-a-passo até o final, com a solução de todos os enigmas

Tekken 5
Vem aí o jogo de luta do ano

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 73

Verão Irresistível

Golden Eye Rogue Agent

Ghost Recoon 2

Fable

Halo 2

Def Jam Fight for NY

Grand Theft Auto San Andreas

Midnight Club 3 Dub Edition

Ratchet & Clank Up Your Arsenal

Need For Speed 2

SpongeBob Squarepants The Movie

Prince of Persia Warrior Withing

The Lord of the Rings The Third Age

Donkey Konga

Paper Mario The Thousand Year Door

Kingdom Hearts Chain of Memories

Tak 2 The Staff of Dreams

Pokemón FireRed

Ridge Racer DS

Spider Man DS

Super Mario DS

SS GAMES

Vd. Sta Ifigênia, N 70
tel.: (11) 3328-6801 /02/03
A 50 m.do Metrô São Bento
ww.ssgames.com.br

XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox

Star Wars Knights II The Sith Lords | Playboy The Mansion | Doom 3 | Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball | Dance Dance Revolution Ultramix 2

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

Star Wars Battlefront | Metal Gear Solid 3 Snake Eater | Call of Dutty Finest Hour | Rumble Roses | Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude

GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube

Metroid Prime 2 Echoes | Tony Hawk's Underground 2 | Mario Party 6 | Resident Evil 4 | WWE Day of Reckoning

GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance

Donkey Kong Country 2 | The Incredibles | Power Rangers Dino Thunder | Tony Hawk's Underground

Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS

The Urbz Sims in the City | Rayman DS | Feel the Magic XY XX

NaçãoDesign

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando que poderes especiais os personagens da Turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game. Visite o site do Clube do Chamequinho (www.chamequinho.com.br) para imprimir o seu cupom e saber mais sobre essa turma. As três frases mais criativas serão premiadas. Não há limite de idade para participar.

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho bem criativo (se for em papel Chamequinho, melhor ainda!), mostrando a turma do Clube do Chamequinho junto com outros personagens dos games numa situação divertida. Para conhecer os personagens e ajudar no desenho, entre no site www.chamequinho.com.br. Os três desenhos mais criativos serão premiados. Não há limite de idade para participar. Você também pode acessar o site do Clube do Chamequinho para imprimir o cupom da promoção.

PREMIAÇÃO PARA AS PROMOÇÕES

1° Um PSP (Promoção 1)

Um PS2 ou PStwo (Promoção 2)

\+

Kit Chamequinho

\+

Assinatura de um ano da Dicas & Truques para Playstation

2°

Um jogo original do PS2 (escolhido pela redação)

*A foto ao lado é meramente ilustrativa

\+

Kit Chamequinho

3°

Kit Chamequinho

\+

Assinatura de um ano da Dicas & Truques para Playstation

Promoção

PAPEL Chamequinho

INTERNATIONAL PAPER

UM MUNDO DE CRIATIVIDADE

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO GRANA FÁCIL

A promoção da edição número 71 da Revista Dicas & Truques para PlayStation teve a participação de 1.099 leitores. Na Promoção 1, o leitor premiado fez uma frase contando o que faria com um carro do jogo NFS Underground 2 se tivesse os R$ 1.000,00. A Promoção 2 premiou um desenho mostrando como CJ, do GTA San Andreas, viveria "numa boa". O júri que decidiu a premiação foi formado por Leandro Calçada, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Humberto Martinez, Nelson Alves Jr. e Alexandre Dias. Confira os dois vencedores:

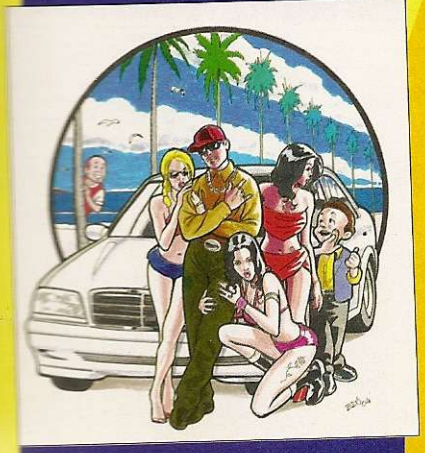
FRASE

O QUE VOCÊ FARIA COM UM CARRO DO NFS UNDERGROUND 2 SE TIVESSE R$ 1.000,00 DESSA PROMOÇÃO?

1º - João Paulo de Lima
Santana do Parnaíba/SP
Frase: "Aumentaria a potência do carango para 2 cavalos: Julio e Makotron"
Prêmio: R$ 1.000,00

DESENHO

1º - Eduardo Augusto Lobato Filho
Nova Lima/MG Prêmio: R$ 1.000,00



O REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Clube do Chamequinho e Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de março de 2005** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase, contando que poderes especiais os personagens da turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho em anexo mostrando a turma do Clube do Chamequinho junto com outros personagens dos games numa situação divertida.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa ou da International Paper.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa e à International Paper, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos aos participantes e ganhadores.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 75, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2005, e no site do Clube do Chamequinho (**www.chamequinho.com.br**), a partir da mesma data. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de junho de 2005 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom, imprimí-lo à partir do site www.chamequinho.com.br ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
13 - A Promoção é de responsabilidade da Editora Europa

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

PROMOÇÃO 1☐ 2☐ Marque com um **X** a promoção desejada

Envie este cupom até 5 de março de 2005.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Que poderes especiais os personagens da Turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game? (até 11 palavras)

_____

_____

Este cupom também pode ser impresso através do site: www.chamequinho.com.br

ÍNDICE

PlayStation®

Fevereiro/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor-assistente: Leandro Calçada
Editor-executivo: Julio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Alexandre Dias (Nani)
Assistente de Arte: Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Caio Martinelli, Danilo Bastos e Makotron

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisangela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe (0XX11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0XX11) 3038-5103 e Raphael Gherardi (11) 3038-5084
Assist. de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3212-3737 – Isoppo Associados
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00XX1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11 3038- 5104) – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667
Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br **E-mail** atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignalia Distribuidora S. A. Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Globo Cochrane

ANER Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PlayStation é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À GALERA

É absolutamente irresistível. Os caras estão possessos, enlouquecidos das idéias. Também, não é para menos. A galera da redação parece que está entendendo que fazer revistas de videogame é como uma grande partida na qual o que importa é vencer, salvar o mundo dos leitores em qualquer jogo.

O Leandro incorporou isso de forma total. Mal chegou (se é que se pode dizer "chegou" de um cara que estava trabalhando na mesa ao lado pelos últimos cinco anos) e entrou em sintonia total com os "malucos" mais veteranos da equipe.

Para ser bem sincero, tudo começou com essa grande e maravilhosa Revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Dizem que revista boa é revista que vende. E nossa querida PlayStation acaba de quebrar mais um recorde histórico: a edição número 71 foi a mais vendida desde a era paleolítica do início dos anos 90. Isso seria espetacular para qualquer redação. Para quem trabalha aqui na Editora Europa, é só o começo do desafio.

Se PlayStation está bom, fica melhor ainda com uma nova revista multiplataforma que já chegou às bancas (não comprou a **GameMaster**? Tss, tsss). Se jogar no PS2 está ótimo, fica espetacular se for possível experimentar o novíssimo e sensacional PSP. Ah, não tem no Brasil? Só em Hong Kong, do outro lado do planeta? Fácil, o Leandro, daqui da redação, troca uma idéia com o Luizão, que está em Las Vegas, nos EUA, atrás de novidades. E lá vem o Leandro falar comigo: "queremos o PSP e queremos agora, neste momento". Ok, ok, não posso contrariar os caras. Manda vir da China que os caras querem. Três dias depois, aquela tremenda confusão de todo mundo aqui na redação querendo jogar, ver fotos, assistir a vídeos no fantástico PSP.

Se parecer que estou enchendo demais a bola dos caras, pode ter certeza de que é isso mesmo. Quem faz um trabalho tão bom, que quebra recordes históricos de vendas, merece todos os elogios. Não sou eu que estou dizendo isso. É você que compra a revista e está cada vez mais feliz com o trabalho deles. Portanto, parabéns Luizão, Leandro, Nelson, Júlio, Humberto, Welby, Nani e toda a galera que vive este grande momento.

Ah, quanto a aquele novo especial...

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

Selos Dicas & Truques

Para identificar os games que são ou não recomendados pela redação, a **Dicas & Truques para PlayStation** criou uma série de selos com imagens da galera da redação. Todos eles indicam os jogos que você não pode perder. A única exceção é do Makotron, que mostra os games que devem ficar bem longe do seu console.

ÍNDICE

GERAL
- PSP Apavora!!! 36
- Gran Turismo 4 24
- News Station 14
- Tekken 5 (PS2) 20
- Previews 26
- Superteste 74

DETONADOS & CIA
- Capcom Fighting Jam (PS2) 76
- Dossiê PS1 56
- Dragon Ball Z: Budokai 3 (PS2) 60
- Syberia 2 (PS2) 68

REVIEWS (PS2)
- Airborne Troops D-Day 55
- Ford Racing 3 46
- Capcom Fighting Jam 54
- KOF 94: Re-bout 54
- Mercenaries 42
- NFL Street 2 44
- Psyvariar 2: Ultimate Final 46
- Suikoden IV 47
- Xenosaga II 47

DICAS
- NFS Underground 2 (PS2) 78
- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories 78

GAMESHARK (PS2)
- Alien Hominid 86
- Backyard Wrestling 2 86
- Bujingai 86
- Burnout 3: Takedown 86
- Call of Duty: Finest Hour 88
- Capcom Fighting Jam 88
- Ghost In the Shell 88
- Golden Eye: Rogue Agent 88
- Tak 2: The Staff of Dreams 88
- Ty 2: Bush Rescue 88
- Urbz: Sims in the City, The 88
- Viewtful Joe 2 88

Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

...CRYSTALIZE YOUR PS2

O HARDWARE DO FUTURO CHEGOU, MAIS QUE UM MODCHIP, UMA COMUNIDADE!

CC1.0 É A NOVA TENDÊNCIA PARA O PLAYSTATION2 / PSTWO

- BOOT MANAGER PELO MEMORY CARD - Mais rapidez e segurança para iniciar jogos PS1, PS2 e DVD filme de qualquer região.

- FUNCIONA EM TODOS OS PS2 / PSTWO - V1 até V12.

- TOTALMENTE PURO - Desenvolva e grave seu código quantas vezes quiser, ou use os códigos completos disponíveis na internet.

WWW.CRYSTAL-CHIPS.COM

DISTRIBUIDOR OFICIAL CRYSTAL CHIPS NO BRASIL E AMÉRICA DO SUL

MODCHIP .com.br

Tel. (011) 5011-9529

INSTALADORES OFICIAIS

Fratello Games	Neo Tecnologia	InfoGames & TecGames	Virtua Games
(011) 3362-2206	(011) 3312-0345	(011) 3362-0036	(013) 3227-5746

Conflict: Vietnam

CARTAS

FALA, GALERA

Por Julio Wecchi

Não fique estressado à toa. Desabafe ou peça a sua dica que a galera da redação responde

Trapaceando em San Andreas

Vocês podem publicar os códigos do *GTA: San Andreas*, do PS2?
João Pedro
São Paulo/SP

■ Pressione os comandos durante o jogo e divirta-se com estes truques:
$250.000 em dinheiro, energia e colete completos
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Destruir todos os carros
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
Nível de perseguição: nenhuma estrela
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Nível de perseguição: somar uma estrela
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←
Tanque de guerra
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
Galeria de armas 1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Galeria de armas 2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Galeria de armas 3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ← , ↓, ↓, ↓

Guerra Virtual

Olá, galera! Há alguma trapaça para o *Conflict: Vietnam*, do PS2?
Fabio Gomes Barbosa Junior
São Paulo/SP

■ Sim, existe uma trapaça para acessar um menu de Cheat que traz várias opções para facilitar o game. Pressione L1, R1, L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ● no menu principal e confira o resultado.

Chave da Lara

Como faço para conseguir a Bartender´s Key no *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, do PS2?
Carlos Alberto Bezerra
Rio Grande da Serra/SP

■ É simples, Carlos. Vá ao Café Metro e converse com Pierre para obter a chave.

GTAs Clássicos

Existem códigos para os *GTA 1* e *2*, do PS1? Esses games são muito loucos...
Lucas Gabriel de Matos
São Paulo/SP

■ Use os códigos a seguir no lugar do seu nome, na tela inicial do game:
GTA
Todas as cidades 1 e 2: CAPRICE
Pular para a próxima fase: WHEYHEY
99 vidas: SATANLIVES
Mostrar coordenadas: BLOWME
Sem polícia nas ruas: CHUFF
Nível 4 de perseguição: EATTHIS
99 vidas, multiplicador de danos (5X), todas as armas, armadura ilimitada, mostrar coordenadas, modo *Get-Out-Of-Jail-Free*, seleção de fases e nível 4 de perseguição: BSTARD
Todas as cidades, armas e muito dinheiro: HANGTHEDJ
GTA2
500.000 em dinheiro: MUCHCASH
Todas as armas e itens: NAVARONE
Sem polícia nas ruas: LOSEFEDS
Mostrar coordenadas: WUGGLES
Escolher fase: ITSALLUP
Energia ilimitada: LIVE LONG

Dragão Fácil

E aí, gente? Publiquem as dicas para *Spyro The Dragon*, do PS1.
Leonardo Luis da Silva Lima
Bragança Paulista/SP

■ Durante o jogo, pressione *Select* para acessar o menu de inventário e aperte *Select*, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ●, *Start*. Para poder jogar qualquer fase do game, pressione ■, ■, ●, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.

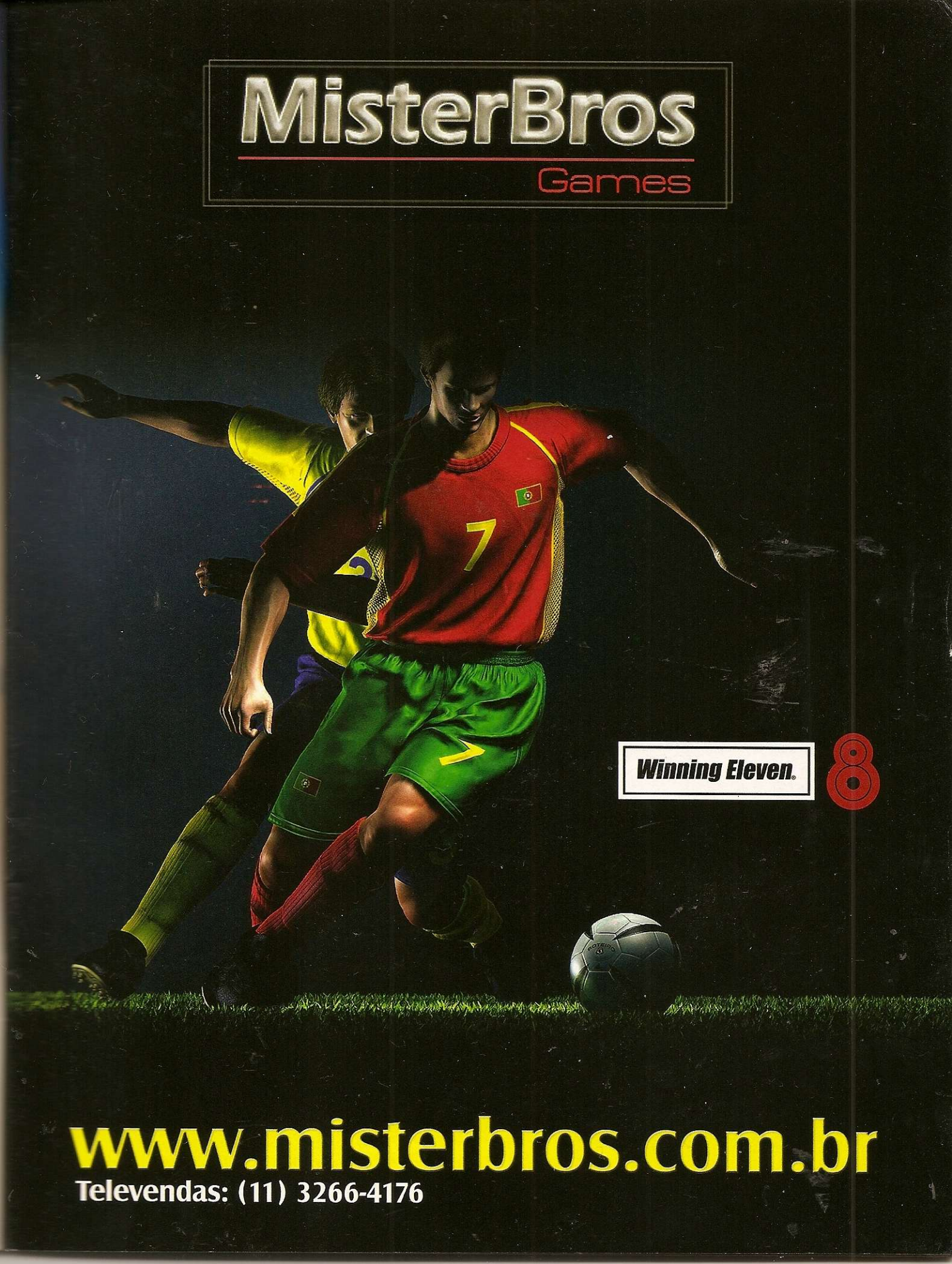
Dica de Masoquista

E aí, pessoal! Tem dica para *Syphon Filter 3*, do PS1?
Bruno Rafael S. T. da Silva
São Paulo/SP

■ Há uma dica, mas ela só vai deixar a sua vida bem mais difícil. Escolha *New Game* no menu, depois aperte e segure ■ + ● + L1 + R2 + *Select* + ↑ + ✖. O truque também funciona em One Player, e libera um modo de dificuldade insano.

Syphon Filter 3

MisterBros
Games



www.misterbros.com.br

Televendas: (11) 3266-4176

CARTAS
continuação...

Lord of The Rings: The Two Towers

Surfe na Veia

Beleza, galera da redação? Eu queria que vocês publicassem as trapaças do *Kelly Slater´s Pro Surfer*, do PS2?

Lariana Nogueira F. da Silva
Itumbiara/GO

■ Seu pedido é uma ordem, Lariana. Digite as senhas abaixo na tela do telefone celular e divirta-se sem limites.

Todas as pranchas: 619 555-4141
Saltos insanos: 217 555-0217
Todas as fases: 328 555-4497
Todas as roupas: 702 555-2918
Status no máximo: 212 555-1776
Todos os surfistas: 949 555-6799
Todas as manobras: 626 555-6043
Equilíbrio perfeito: 213 555-5721
Todas as praias: 328 555-4497

Zerando o Senhor dos Anéis

Como eu faço para finalizar a última fase do jogo *Lord of The Rings: The Two Towers*, do PS2?

Bruno Ricardo Gomes Ferreira
Santo André/SP

■ A última fase chama-se *Helm´s Deep: Hornburg Courtyard* e para detoná-la não tem segredo. Você deve impedir que os orcs destruam o portão principal. Para isso, focalize sua atenção nos inimigos que estão atacando na entrada e, quando Aragorn ou Legolas pedirem ajuda, corra até a muralha e detone os uruk-hais que os ameaçam. Depois de salvá-los, volte ao portão e continue resistindo. Quando choverem flechas sobre a cabeça do herói, suba na muralha e elimine os atiradores, depois volte ao portão e detone os orcs até que apareçam dois trolls enormes. Fique atento na dupla de monstros e detone-os. Fim do jogo!

Lord os The Rings: The Two Towers

Protesto do Gamemaníaco

Faz muito tempo que eu estou com esses erros presos na garganta. Eu não me conformo em como uma produtora lança um jogo sem testar os bugs que ele tem antes de vendê-lo. Você quer ficar milionário no *The Sims*, do PS2? É fácil! Construa uma parede enorme e pinte apenas um lado dela com a tinta mais cara que existir. Depois segure ■ (para vender a parede) e, antes de soltá-lo, aperte R2 (para trocar a pintura de lado). Assim, você venderá a parede de trás (que não tem tinta) e sua pintura ficará na parede da frente. Repita isso quantas vezes quiser e fique rico!

Há erros também no *Killzone*, do PS2. Toda vez que o personagem equipa uma uma arma, perde-se um certo tempo para deixá-la preparada (o cara recarrega, puxa um pino, etc.), mas você pode deixar este processo muito mais rápido. Basta correr e parar. Na hora em que for soltar o analógico esquerdo, troque de arma e veja ela misteriosamente aparecer pronta do nada. Outra coisa chata acontece se você pegar a faca, correr e apertar R1. Você não irá dar a facada, é claro, mas ouvirá o barulho da facada normalmente, como se a tivesse usado.

Nilson Caue Servio de Oliveira
São Paulo/SP

■ Caro Nilson, seu protesto está publicado. No caso da faca ou da arma, é bem provável que seja um erro mesmo, que não foi percebido pelos beta testers (os maníacos que testam o jogo). Mesmo assim, vale lembrar que algumas falhas são colocadas de propósito, para agradar a quem gosta de caçar coisas escondidas nos games e facilitar a vida dos gamemaníacos mais trapaceiros.

Lord of The Rings: The Two Towers

Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para
Revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP
CEP: 05510-900
e-mail: playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos somente nesta seção.
Visite nosso site na Internet:
www.europanet.com.br/playstation

PLAYERS

Acessórios para Playstation, Megadrive, Super Nintendo e Consoles de 8 bits.

Console 16bits com preço imperdível !

ADAPTADORES
CABOS
CONECTORES
CONTROLES
MEMORY CARD
CONVERSORES
RF
CONSOLES

Consulte um de nossos distribuidores

Supersônico
11 3227-9870

Amir
11 3313-5902

Atacado dos Games
11 221-8674

Auzycle
21 3970-6330

Inicial Games
19 3236-0179

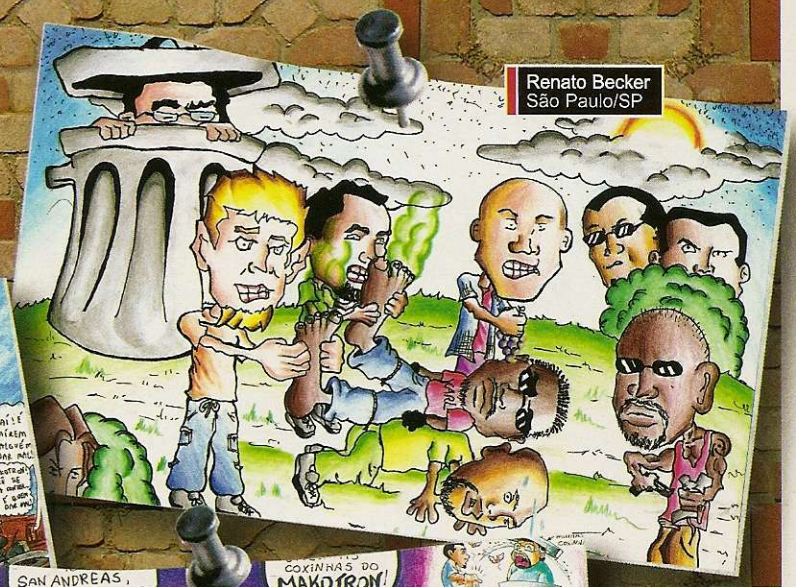
PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
comercial@playersbrasil.com.br 11 3313-6145 / 3313-0441

MURAL Playstation

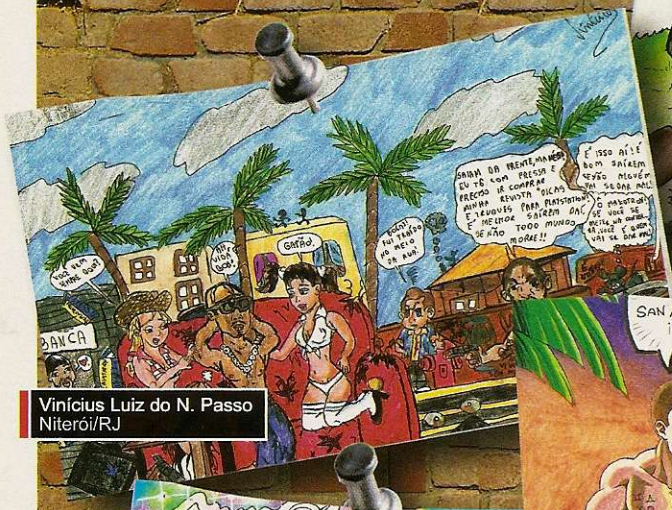
Participe do Mural

Mande seus desenhos para:
Mural da Revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP
CEP: 05510-900

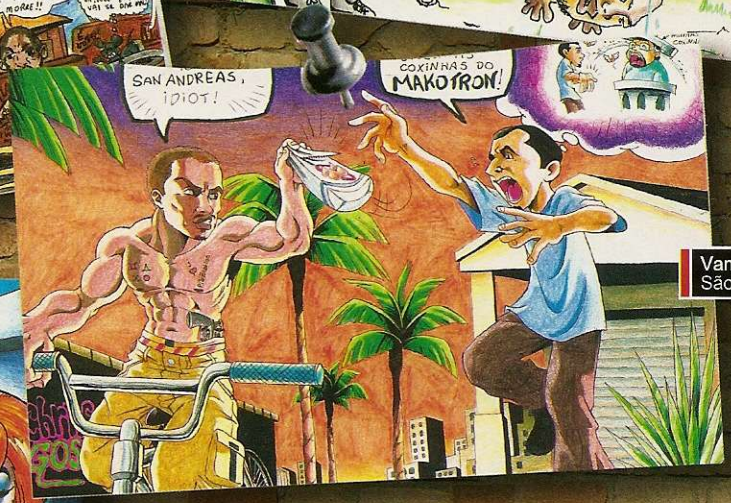
Pague um pau para alguns dos desenhos que foram enviados para a promoção "Grana Fácil"



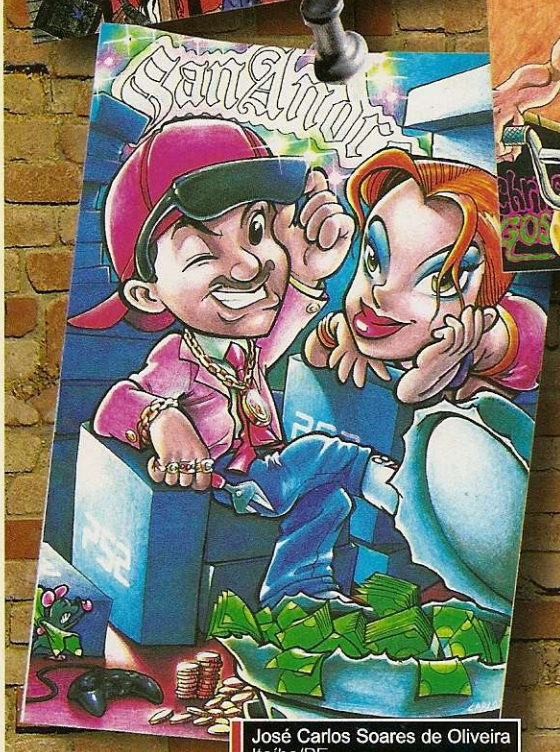
Renato Becker
São Paulo/SP



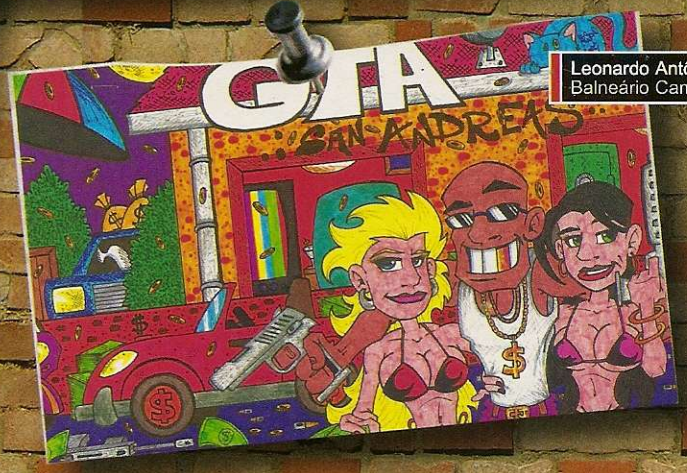
Vinícius Luiz do N. Passo
Niterói/RJ



Vanesca Alves da Costa
São Paulo/SP



José Carlos Soares de Oliveira
Itaíba/PE

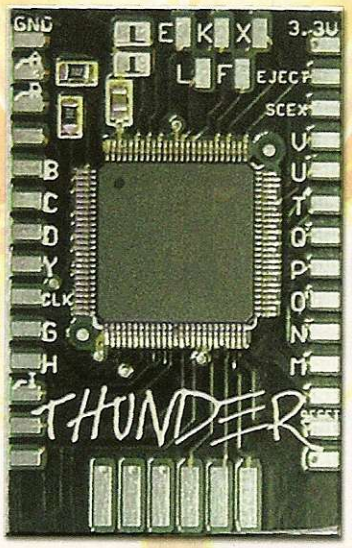


Leonardo Antônio Pertuzzatti
Balneário Camboriú/SC

THUNDER

NOVO

THUNDER



COMPATÍVEL COM TODOS OS PS2 USA (V8-V10)

O DESBLOQUEIO DEFINITIVO PARA SEU PS2

- ÚNICO COMPATÍVEL COM FILMES EM DVD PROTEGIDOS REGIÃO 4 BRASIL.
- DESBLOQUEIA TODAS AS REGIÕES PARA DVD DE FILME.
- SEM NECESSIDADE DE BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM DVD9(SEM FALHAS).
- REPRODUÇÃO DE DVD - CD - ORIGINAIS E IMPORTADOS PS2/PSONE E FILMES.
- BOOT PELO BROWSER.
- ACOMPANHA FIOS PARA INSTALAÇÃO.
- FUNCIONA NA TENSÃO(VOLTAGEM) CORRETA DO PS2: 3,3V.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM QUALQUER GAMESHARK, REGIONX OU CODEBREAKER.
- NÃO APRESENTA FALHAS NO BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM JOGOS PROTEGIDOS PS2.
- NÃO INTERFERE NO FUNCIONAMENTO DO MEMORY CARD.
- MAIOR COMPATIBILIDADE COM DIFERENTES MÍDIAS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM REPRODUTORES DE MP3 E DIVX.
- NÃO CAUSA SUPERAQUECIMENTO.
- COMPATÍVEL COM SOFTWARE DE DESENVOLVIMENTO "OPEN SOURCE".
- DESENVOLVIMENTO, FABRICAÇÃO E SUPORTE NO BRASIL.
- GARANTIA DE 1 ANO.
- NÃO DANIFICA LA.

VTEC SOLUÇÕES DIGITAIS LTDA.

WWW.VTEC.COM.BR

VTEC - Home-Theater, desbloqueio de DVD players, Desbloqueio de PS2, Equipamentos de segurança sem fio. Soluções Digitais.

Av. dos Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel: (31) 3241-3060 - Fax: (31) 3241-4180
VTEC Soluções Digitais LTDA www.vtec.com.br / vtec@vtec.com.br

O Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC© Soluções Digitais LTDA.
E o seu uso divulgação,venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC é marca registrada.
Copyright 2004 VTEC Soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.

Julio Wecchi

NEWS STATION

PORTÁTIL A TODO VAPOR

Sony corre atrás da Samsung para poder aumentar a fraca produção de PSPs

A gigante coreana Samsung está fabricando os chips de memória para o PSP (consulte a análise do portátil na página 34). A empresa é especialista no assunto e vai aliviar a Sony, que está com dificuldades na fabricação do videogame. Para quem não sabe, um dos maiores obstáculos da mãe do PlayStation desde o lançamento do PSP, em 12 de dezembro do ano passado, é produzir uma quantidade suficiente para suprir a demanda de gamemaníacos famintos pelo videogame de bolso.

Até janeiro, a empresa estava fabricando pouco mais de 10 mil unidades por dia, mas, com o apoio da Samsung, a Sony deve aumentar consideravelmente esse número. A questão é saber em quanto exatamente o número de PSPs produzidos vai aumentar.

A preocupação tem um motivo forte. No Japão, o recém-lançado videogame ainda está perdendo feio para o Nintendo DS (PSP no Japão é raridade). Para você ter uma idéia do tamanho do problema, a Sony vendeu pouco mais de 544 mil PSPs entre o dia de estréia do aparelho e 9 de janeiro, aproximadamente um terço do número da Nintendo. Por causa disso, o portátil da concorrente ganhou popularidade e alguns de seus títulos entraram na lista dos dez jogos mais vendidos no Japão.

A ambição da Sony é vender mais de três milhões de portáteis até 31 de março, quando se encerra o ano fiscal da empresa. Vale lembrar que este também será o mês de estréia da versão americana do PSP (dia 18). Por isso, se a Sony não acordar e turbinar logo as suas fábricas, até mesmo os americanos poderão ficar chupando o dedo durante o mês de lançamento do videogame.

Com a Samsung produzindo as memórias do portátil, a Sony espera produzir PSPs em número suficiente para não deixar ninguém na fila

Este PS3 tem até um "Dual Shock" sem fio. Só falta pousar em marte

AS CARAS DO PS3

Fanáticos e ansiosos pelo PS3 não param de criar seus próprios consoles

Já este outro é mais compacto e tem formas retrô. Vai encarar?

Não é um discman. Trata-se de um PS3 supercompacto. Será que toca música?

Como a Sony ainda não mostrou nenhum protótipo do PS3 – o sucessor do PS2 que deve sair até 2006 no Japão –, muitos internautas e gamemaníacos fanáticos estão criando as suas próprias versões do console. Portanto, se você vir uma possível foto do PS3, não se engane. Ela não é verdadeira. O interessante é que algumas imagens até trazem uma marca d´água da Sony, mas são completamente falsas. Confira ao lado os designs mais bonitos e curiosos que a **Dicas & Truques** encontrou.

DIRECTX NO PS3

O chip gráfico do futuro console vai apavorar com recursos inéditos

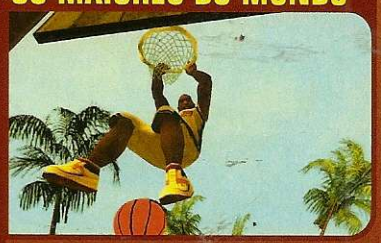
No mês passado, a **Dicas & Truques** publicou os primeiros detalhes sobre o contrato entre Sony e NVidia para a criação do chip gráfico do PS3. E a verdade é que não será a dona dos chips GeForce quem vai fabricar o componente. A NVidia confirmou isso recentemente e ainda acrescentou que o processo de desenvolvimento será responsabilidade da fabricante do PlayStation. O que o acordo permite é que a Sony use as principais tecnologias da sexta e sétima gerações dos chips gráficos da parceira. Vale lembrar que a sétima geração de chips ainda não foi lançada ao mercado.

Como o componente terá tecnologias já conhecidas no mundo dos PCs, a vida dos produtores de jogos deve ficar bem mais fácil. Especialmente a dos pequenos estúdios, que, apesar de terem boas idéias, acabam criando verdadeiros Trash Games por falta de familiaridade com o PS2.

Outra vantagem é que o chip será compatível com o DirectX 9, da Microsoft, a fabricante do Xbox. A ferramenta deve melhorar a performande gráfica dos games e ainda aliviar o processador principal do PS3. Esse chip tem tudo para detonar.

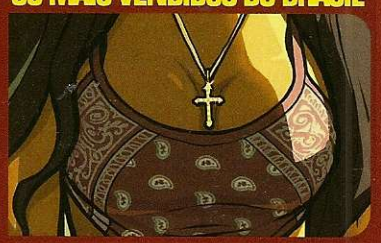
TOP 10 PS2

OS MAIORES DO MUNDO



1	1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	2	Metal Gear Solid 3	Konami
3	3	Dragon Ball Z: Budokai 3	Bandai
*	4	Suikoden IV	Konami
6	5	Star Ocean	Square Enix
4	6	NFS Underground 2	Electronic Arts
*	7	Mercenaries	LucasArts
8	8	Final Fantasy X	Square
5	9	WWE SmackDown vs Raw	THQ
10	10	Kingdom Hearts	SquareEnix

OS MAIS VENDIDOS DO BRASIL



1	1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	2	Metal Gear Solid 3	Konami
3	3	NFS Underground 2	Electronic Arts
*	4	FIFA 2005	Electronic Arts
5	5	Prince of Persia Warrior Within	Ubisoft
6	6	Ace Combat 5	Namco
7	7	Goldeneye Rogue Agent	Electronic Arts
8	8	The Incredibles	THQ
9	9	Dragon Ball Z: Budokai 3	Atari
10	10	Tony Hawk´s Underground 2	Activision

Posição Anterior

Fontes: GameFAQs e NC Games

NEWS STATION

PLAYLINKS

Fliperama Online

Site: Fliperama Online
Idioma: português

Uma baciada de games em flash para se divertir online. Tem desde clássicos da década de 80, como *PacMan* e *Space Invaders*, até alguns mais moderninhos. Apesar de exigir uma assinatura mensal, os jogos podem ser testados na faixa.

Beltrano

Site: www.beltrano.com.br
Idioma: português

Você já deve estar de saco cheio de ouvir falar do Orkut, certo? Pois bem, o Beltrano é um site de comunidades, só que feito no Brasil. Além de ter navegação mais rápida, nele é possível criar fotologs e enviar mensagens por voz. O site também traz comunidades de jogos.

Músicas de Games

Site: www.vgmusic.com
Idioma: inglês

Como o endereço deixa claro, este é o paraíso das músicas de games. Tem de todas as épocas e plataformas. Só da família PlayStation há centenas para escolher. Os arquivos estão no formato MID.

DONKEY KONG?

A ousadia dos hackers não tem limite. Agora os caras tiveram a manha de adaptar *Donkey Kong Country 2*, do nostálgico Super Nintendo, para o PS2. Na verdade, o jogo é uma ROM (memória somente de leitura) carregada pelo emulador SNES-Station. Além do game, o CD vem com uma espécie de menu de trapaças capaz de deixar o macaco com vidas ilimitadas. O título não é licenciado nem pela Sony nem pela Nintendo. Trata-se de uma versão pirata que só roda no PS2 destravado, por isso, fuja dessa bagaceira.

▲ *Nem os macacos do Donkey Kong escapam das garras dos hackers*

CURTAS

Final Fantasy 12 Americano
A SquareEnix confirmou o lançamento do 12º *Final Fantasy* nos Estados Unidos. O jogo vai sair no último trimestre e provavelmente terá um modo online.

Sony terá que pagar
A Sony perdeu a ação iniciada pela Immersion, que acusou a empresa nipônica de ter copiado o sistema de vibração do Dual Shock. A Immersion deve receber cerca de 30 milhões de dólares por ano referente ao licenciamento da tecnologia.

Winning Eleven Online
A Konami vai lançar em março o primeiro *WE* com opção para partidas online. O título vai se chamar *Winning Eleven 8 Liveware Evolution* e terá disputas para apenas dois jogadores, disponíveis apenas na Terra do Sol Nascente.

Atari agarra Dragon Ball
A Atari prolongou por mais cinco anos seu contrato com a FUNimation Productions para continuar a deter a licença para os jogos da série *Dragon Ball*. Vale lembrar que o terceiro episódio do PS2, que está detonado na página 60 dessa edição, é da Atari e é um dos títulos mais populares do mundo.

Contrato da EA
A Electronic Arts fechou um acordo com a ESPN por 15 anos. Com isso, a produtora dos games terá exclusividade sobre os futuros games de esporte do canal pago, com direito a todos os ingredientes, como ângulos exclusivos, apresentadores e narradores famosos.

LANÇAMENTOS DO MÊS

Saiu game novo no PS2. Confira os lançamentos de fevereiro nos EUA

JOGO	TIPO	PRODUTORA
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Tiro	Ubisoft
Death by Degrees	Luta	Namco
Fear Factor: Unleashed	Ação	Arush
King of Fighters 2002/2003	Luta	SNK NeoGeo
Midnight Club 3: DUB Edition	Corrida	Rockstar
MX vs. ATV Unleashed	Corrida	THQ
NBA Street V3	Esporte	Electronic Arts
Rave Master International	Luta	Konami
SEGA Classics Collection	Jogo Clássico	Sega
Tenchu: Fatal Shadows	Ação	Sega
Winning Eleven 8	Esporte	Konami

Fonte: IGN

GANHOU VIDA

Polyphony Digital - A dona do GT4 surpreendeu. Na edição passada, ela perdeu vida por adiar o lançamento do game que estava previsto para dezembro. O atraso não ocorreu e ela lançou o jogo dia 28 daquele mês.

PERDEU VIDA

Activision - A mega produtora pisou na bola ao distribuir American Chopper, da produtora Creat Studio. O jogo é um dos piores da história do PS2, um superTrash Game. Agora, quem vai duvidar de um game da Activision?

80 MILHÕES DE PS2

Sony comemora um novo recorde de PS2 vendidos

Até dezembro de 2004, a empresa atingiu a marca de 80 milhões de PS2 vendidos em todo o planeta. É um verdadeiro recorde para a Sony. Para se ter uma idéia do tamanho do feito, o PS1 levou quatro meses a mais para conseguir essa marca histórica. Agora, a empresa quer vender 85 milhões de consoles até o final da março, quando termina o seu ano fiscal. Vale ressaltar que o lançamento do PStwo, em outubro de 2004, ajudou a impulsionar as vendas da grife PlayStation 2.

MANCADA DO MÊS

Não atualize o seu PSP

Se você é um dos poucos felizardos que conseguiu comprar um PSP, fique atento. Há um pacote de arquivos na Internet que promete aumentar as funções do videogame de bolso com calculadora, editor de texto, sintetizador de voz e outros programas, mas na verdade, quando o gamemaníaco instala esses arquivos através do Memory Stick ou cabo USB, o PSP pára de funcionar.

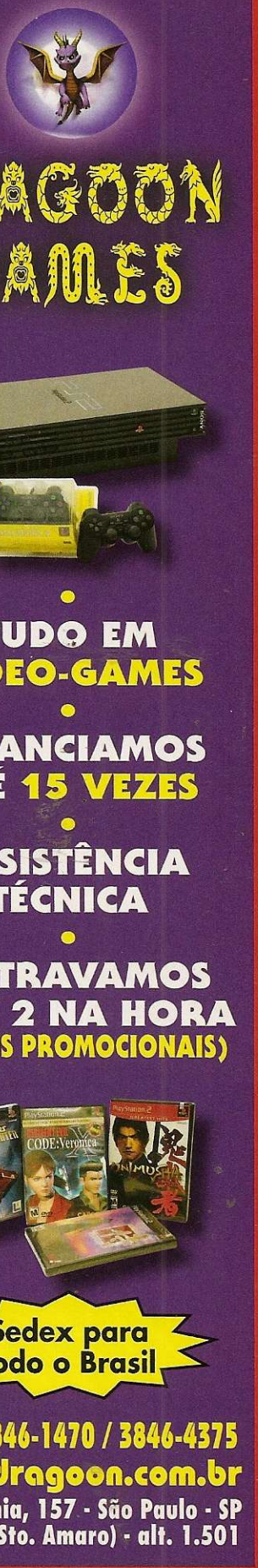
A Sony anunciou que esse programa foi produzido por ela, mas está circulando na grande rede por engano. Para os japoneses, a empresa se comprometeu a arrumar o portátil caso a "atualização" seja feita, mas a gigante vai cobrar por isso. Portanto, nem tente mexer com estes arquivos, ou você ficará com um portátil literalmente detonado.

RANKINGS DA IDF²

Confira as listas dos 10 primeiros gamemaníacos nos rankings da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento, respectivamente. Para saber mais sobre essa federação com os melhores do *Winning Eleven*, acesse o site: www.digitalstadium.com.br. O ranking desta edição foi feito com base na classificação do dia 18 de janeiro.

Posição	Jogador	Pontos
1	Joao Flavio C. Boccoli	977
2	Sidney Abbud	814
3	Guilherme Larsson	595
4	Leandro Pigatti	334
5	Fabio Moura	311
6	Rodrigo Pires Ferreira	275
7	Anderson Faustino	273
8	Eduardo Luis Silva	260
9	Jose Domingos	237
10	Nathan Nassar	196

Posição	Jogador	Aproveitamento
1	Bruno de Oliveira Gomes	3,00
2	Denivaldo Amaro da Silva	3,00
3	Gustavo Juvenal	2,92
4	Anderson Faustino	2,79
5	Danilo Barros	2,79
6	Lucas Tucci	2,75
7	Fabio Duraes	2,73
8	Andre Kehdi	0,71
9	Felipe Vicedomini	0,67
10	Thiago Soares Machado	0,63



NEWS STATION

FOFOCASTATION

Fique por dentro das fofocas que estão tumultuando as rodinhas de discussões

2 Ape Escape 3
O terceiro *Ape Escape* deve sair logo para o PS2. O título terá jogabilidade parecida com a do primeiro game e você terá de capturar macacos que estão sendo controlados por um vilão. O jogo ainda não tem data de lançamento definida, mas deve sair até o final do ano.

2 Poderoso Chefão
Outro título confirmado, mas que não tem data oficial de lançamento, é o *The Godfather*, do PS2. O jogo será inspirado na trilogia de filmes chamados no Brasil de *O Poderoso Chefão* e poderá ser lançado até o final do ano.

2 Produtora Nova?
A News Corp, dona do canal e dos estúdios FOX, pretende entrar na onda da produção de jogos para as principais plataformas do mercado. Se isso realmente acontecer, vai haver uma invasão de títulos inspirados em filmes e seriados da FOX.

3 Artista do GTA
A 404 Games está trabalhando em um game baseado no mundo do hip-hop. O detalhe é que a produtora chamou o rapper DJ Pooh, que trabalhou no roteiro de *GTA: San Andreas*, para ajudar no game com título provisório de *MMO*. Provavelmente o jogo será lançado até o final do ano para PS2.

LEGENDA
1 Certo 2 Quase certo 3 Incerto

2 Worms 4
As minhoquinhas mais encrenqueiras dos videogames voltarão com força total. *Worms 4* terá modo online, nova galeria de armas (algumas editáveis) e mais cenários. O game deve sair para os consoles da geração atual, como o PS2.

OPS! ERRAMOS

No mapa-pôster da edição 71 da Revista **Dicas & Truques para PlayStation** houve um erro de deslocamento na indicação do Oyster 38 (ostra 38), no detonado do *GTA: San Andreas*, do PS2. A localização correta do item é na outra ponte, ao sul da indicação original. Essa correção também vale para a mesma ostra da página 28 da **Edição Extra 8 Especial GTA.**

ENCONTRE O PS2 MAIS BARATO

Confira as melhores ofertas para você comprar um PS2 ou um PStwo. As pesquisas de preço foram feitas no dia 18 de janeiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,72. O console básico com um controle custa US$ 149 nos Estados Unidos. Por isso, vale a pena pechinchar nestas lojas para encontrar o preço do console mais baixo ou facilidades no pagamento. Boas compras! Se você é lojista e sua loja não está nessa lista, entre em contato conosco pelo telefone **(0xx11) 3038-5086.**

Loja	Telefone	PS2 (R$)	PStwo (R$)
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	990,00*	1.150,00*
Big Games:	(0xx11) 3681-3807	990,00*	-
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	940,00*	**700,00**
Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	960,00	-
Disk Games	(0xx19) 3242-0541	1.099,00*	909,00
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	1.150,00*	-
Fratello Games	(0xx11) 3362-2206	1.190,00*	1.190,00*
Game Over:	(0xx11) 3992-2350	1.100,00*	-
GameOne:	(0xx19) 3236-6059	-	1.220,00*
Metrópole Games:	(0xx11) 3328-6823	1.200,00*	1.200,00*
MPS Games	(0x11) 3698-5598	1.090,00*	-
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	-	897,00
Podium Games:	(0xx11) 3277-0751	980,00*	980,00
Point Games (SP):	(0xx11) 3721-4045	980,00	-
Point Games:	(0xx19) 3232-5488	-	1.250,00*
Porão Games:	(0xx15) 3285 1919	1.199,00*	999,00
Píer 88:	(0xx11) 6192-9624	1.199,00*	1.099,00
Rock Laser Games:	(0xx11) 6631-9979	1.000,00*	850,00
SS Games:	(0xx11) 3328-6804	1.200,00*	900,00
Tec Games	(0xx11) 3362-8986	**930,00***	990,00*
Thunder Games:	(0xxx11) 6641-4303	1.200,00*	-
Tilt's Games:	(0xx11) 6191-3000	1.000,00*	-
Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.090,00*	1.150,00*
Viena Games:	(0xx11) 4674-5850	995,00*	1.200,00*
W2N Games:	(0xx11) 294-0222	-	990,00
Wave Games:	(0xx11) 5541-8066	1.170,00*	-
World Games:	(0xx15) 3234-1584	999,00	1.099,00
Xtreme Games:	(0xx11) 5052-0513	1.200,00*	1.600,00*

* Console modificado Fonte: as próprias lojas

APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMINOVOS

ROCK LASER GAMES

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ATACADO E VAREJO

SEDEX PARA TODO BRASIL

- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Conserto • Destravamento • Transcodificação

MRV DESIGN

(11) 6631.9979 (11) 6954.4332

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

ESPECIAL

TEKKEN 5

É uma volta às raízes. O novo game da série traz mais personagens, novos combos e promete lutas equilibradas

Por Leandro Calçada

Depois de estrear nos arcades japoneses, o quinto episódio da série *Tekken* já está na reta final para chegar ao PS2. E se há um objetivo claro no novo game, é certamente compensar os fãs que se decepcionaram com *Tekken 4*. Pra começar, o número de personagens cresceu de apenas 20, no game anterior, para 31. São três novatos: Feng Wei, Raven e Asuka, além de Jinpachi Mishina, pai de Heihachi, que, apesar de ter um papel fundamental na história, não está disponível para luta nos arcades. Isso não impede, no entanto, que o personagem pinte como um bônus secreto na versão para PS2. É esperar pra ver.

As modificações no grupo de lutadores não acabam aqui. Heihachi, o velho dono da corporação Mishima, morto no início de *Tekken 5*, não está mais presente entre os personagens do game, assim como Combot e Violet. Em compensação, muitos guerreiros que marcaram presença nas versões 2 e 3 do jogo voltaram, para alegria dos fãs, incluindo o favorito dos apelões em *Tekken 3*, Eddy Gordo.

O visual, como era de se esperar, é impecável, como na versão para os arcades, e os cenários estão mais abertos e interativos, com um número maior de elementos que se quebram e fazem os lutadores perderem energia. Além disso, o game do PS2, como o arcade japonês, vai permitir que os jogadores acumulem pontos durante as lutas, que podem ser usados

▲ *Mesmo sem ter o gene do mal, a meia-irmã de Jin também dá porrada*

para criar um visual personalizado para o seu guerreiro preferido. O maior problema, no entanto, é que, salvo por um milagre, *Tekken 5* não contará com opção de lutas online, algo quase obrigatório em qualquer pancadaria moderna.

Golpes e combos

Em geral, os golpes básicos dos lutadores serão mantidos e, entre os estreantes, o mais poderoso parece ser Feng Wei. Outra novidade é que, para melhorar o equilíbrio das lutas, personagens muito apelões como Jin, por exemplo, terão a potência de seus golpes um pouco reduzida. No entanto, a principal mudança virá mesmo no sistema de combos. *Tekken 5* promete acabar com aqueles combos absurdos que levaram ao desespero os fãs da série no jogo anterior. Agora os combos serão diferentes, um pouco mais difíceis de executar, e o principal é que será possível se defender e escapar deles.

Modos de jogo

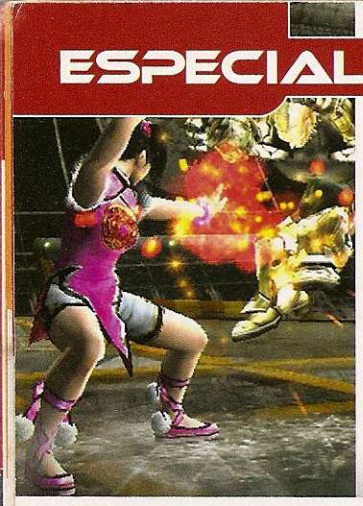
Este é outro ponto em que *Tekken 5* peca. Ignorando a tendência mostrada por jogos como *Dead or Alive*, o game trará apenas os modos Story, Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack e Survival, já tradicionais da série, além de um modo bônus muito similar ao Tekken Force, que já existia no quarto episódio do game. A aventura, que só pode ser jogada com Jin Kazama, promete trazer diversão extra, pois além das lutas insanas, sua jogabilidade trará diversos elementos tradicionais dos jogos de plataforma, como itens e caminhos ocultos. E para que Jin possa encontrar os caminhos secretos e coletar estes itens, é necessário o uso do pulo duplo, habilidade exclusiva deste modo bônus. Só vai ser uma pena se o jogo sair sem opção para pancadarias online. Mesmo assim, *Tekken 5* deve recuperar o que foi perdido com a quarta versão do game e voltar a ser um dos grandes títulos de luta do PS2.

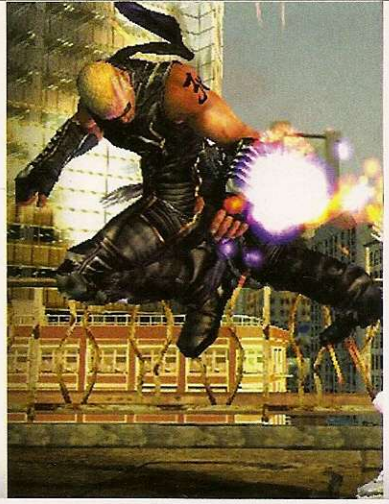
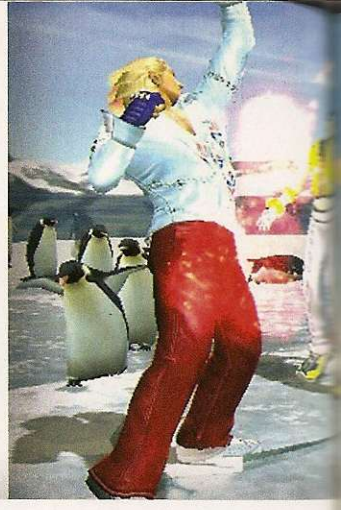
▲ *Com Eddy de volta ao torneio, é melhor não mexer com a Christie*

PARA OS NOSTÁLGICOS

Parece que a prática já virou tendência entre os games modernos. Assim como *Prince of Persia: The Sands of Time* e *Pac Man World*, a versão para PS2 do *Tekken 5* vai trazer, além das opções normais de jogo, um modo onde o gamemaníaco pode conferir a primeira versão do game, tal qual era nos arcades de 1994 e no PS1. Tudo isso só para agradar aos fãs da série.

▲ *O bônus é uma versão melhorada do conhecido Tekken Force, da versão 4*



PERSONAGENS

Veja quem se despediu da série em Tekken 5 e quem voltou para descer a mão, com visual renovado

Quem saiu

▶ Combot ▶ Heihachi ▶ Violet

Estreantes

Feng Wei

Origem: China
Estilo: Kenpo Chinês
Obcecado por se tornar o lutador mais forte do planeta, Feng Wei quebrou as regras de seu dojo ao lutar contra oponentes de outras artes marciais. E quando seu poderoso mestre, Shiken, tentou interferir, Feng se mostrou capaz de vencê-lo e matá-lo. Sua presença no torneio King of Iron Fist é mais um capítulo em sua busca pelos segredos do Kenpo e de outras artes marciais.

Raven

Origem: desconhecida
Estilo: Ninjutsu
Um habilidoso e cruel agente de uma agência governamental, é ele quem vê Heihachi ser atacado por uma horda de Jacks e morto em uma explosão, enquanto investiga as suas conexões com a G Corporation. O espião inscreve-se no torneio para investigar a disputa e seus participantes.

Quem voltou

▶ Anna Williams

▶ Baek Doo San

▶ Bruce Irvin

▶ Devil Jin

▶ Eddy Gordo

▶ Jack-5 (Gun Jack)

▶ Mokujin

▶ Roger Jr.

▶ Wang Jinrei

▶ Ganryu

▲ *Vencer rende pontos, que são usados para turbinar o visual dos lutadores*

▲ *Os cenários estão mais amplos, mas ainda podem ser usados como arma*

Asuka Kazama

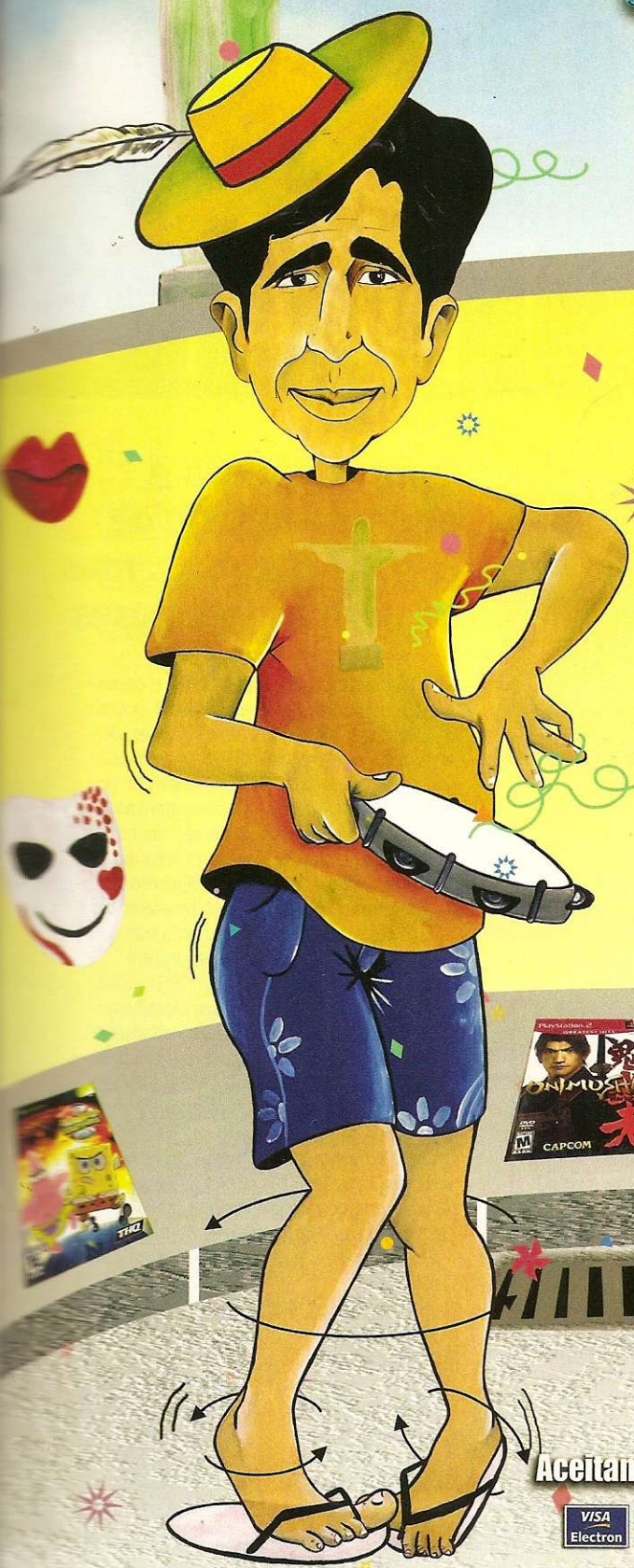
Estilo: Artes Marciais Tradicionais Kazama
Origem: Japão
Dias depois de um misterioso chinês invadir o dojo do pai de Asuka e encher o mestre e seus alunos de porrada, a lutadora descobre, por meio do FBI, que o agressor pretende se inscrever no torneio King of Iron Fist. Em busca de informações sobre o agressor e, claro, de vingança, Asuka entra na competição.

Jinpachi Mishima

Origem: Japão
Estilo: Karatê Mishima
Pai de Heihachi e lutador mais forte de seu tempo, Jinpachi perdeu a corporação Mishima após ser derrotado e aprisionado por seu filho Heihachi. Depois de jurar vingança por anos, o lutador reuniu toda a sua energia e conseguiu escapar. No arcade ele não é selecionável, mas nada impede que ele seja um bônus da versão de PS2.

Ary Games

Ary Victor Eletrônica Ltda.



Vendemos, Trocamos e Consertamos Aparelhos e Acessorios

Tels.: (21) 2782-2068 // 2671-8601

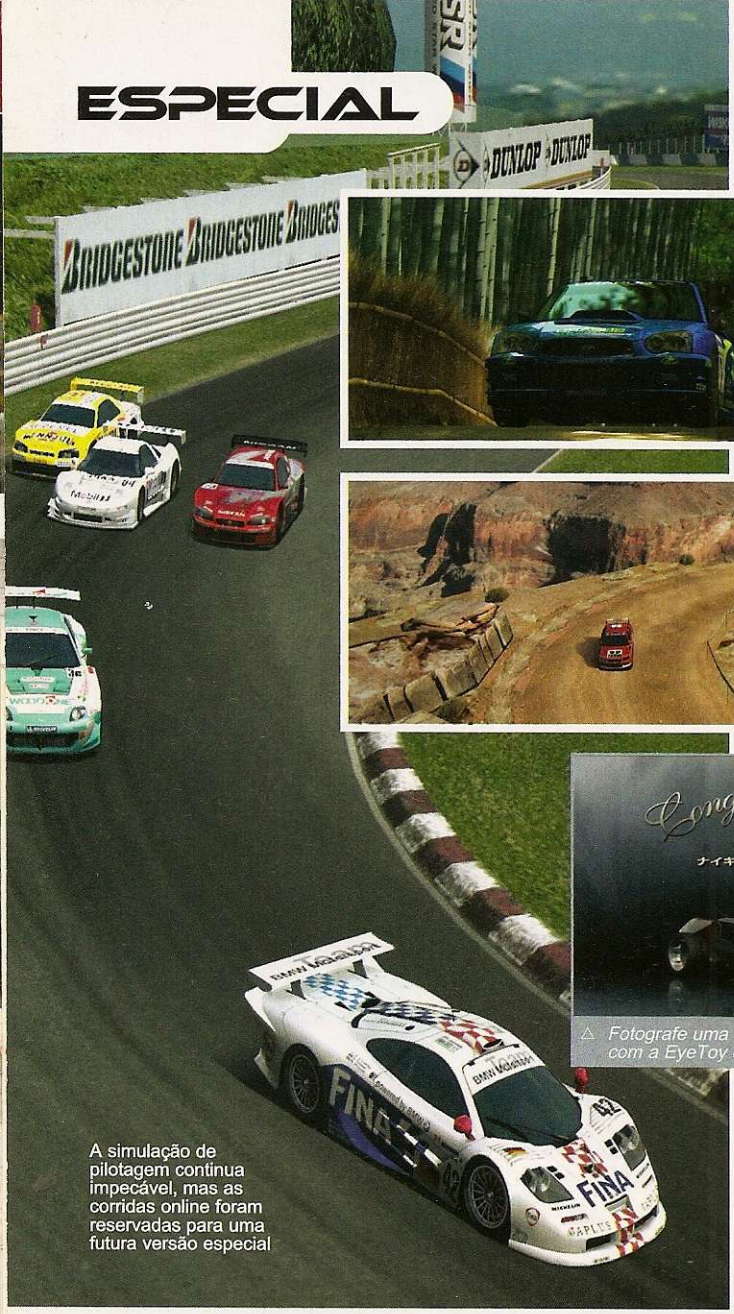
e-mail: arigames@terra.com.br

Aceitamos cheque-pré e cartão / fazemos crediário em até 12 x

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · American Express · Banco Real ABN AMRO · Diners Club International

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02
Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ

Enviamos via **SEDEX** para todo o Brasil.



A simulação de pilotagem continua impecável, mas as corridas online foram reservadas para uma futura versão especial

Gran

O mais famoso e aguardado jogo de corrida chegou... mas só para os japoneses

Após muitas versões demo e espera de sobra, finalmente saiu o quarto *Gran Turismo* no Japão. A versão americana é esperada para março, mas muitas perguntas podem ser, enfim, respondidas. De cara, vale ressaltar que os jogadores mais exigentes vão ficar um pouco decepcionados caso esperem uma revolução em relação a *Gran Turismo 3*. Os gráficos melhoraram, sim, mas como o jogo anterior já estava muito próximo do limite do console, não há uma grande novidade que salte aos olhos.

Quem prestar atenção aos detalhes, no entanto, não vai ter do que reclamar.

△ Fotografe uma camiseta especial da Nike com a EyeToy e você ganha este carro

Circuitos Reais

Das 52 pistas disponíveis em *GT4*, 32 são reproduções de traçados reais. Confira os circuitos e seus países de origem:

Circuito Mundial

Circuit de la Sarthe (Le Mans) - França
Infineon Raceway (Sears Point) - EUA
Mt. Fuji Speedway - Japão
Mt. Fuji Speedway '80s - Japão
Mt. Fuji Speedway '90s - Japão
Mt. Fuji Speedway 2005 - Japão
Mt. Fuji Speedway 2005 GT - Japão
Nürburgring Nordschleife - Alemanha
Laguna Seca Raceway - EUA
Suzuka Circuit - Japão
Suzuka Circuit East Course - Japão
Suzuka Circuit West Course - Japão
Tsukuba Circuit - Japão
Tsukuba Circuit Wet - Japão
Twin Ring Motegi Road Course - Japão
Twin Ring Moteg Superspeedway (Oval) - Japão
Twin Ring Motegi West Versão Curta - Japão
Twin Ring Motegi East Versão Curta - Japão

Circuitos de Rua

Citta Di Aria - Itália
Costa Di Almafi - Itália
Cote d'Azur/ Monte Carlo - Monaco
George V Paris Circuit - França
Hong Kong Circuit - Hong Kong
New York Circuit - EUA
Opera Paris Circuit - França
Seattle Circuit - EUA
Seoul Central - Coréia do Sul
Tokyo Route 246 Raceway - Japão

Rally

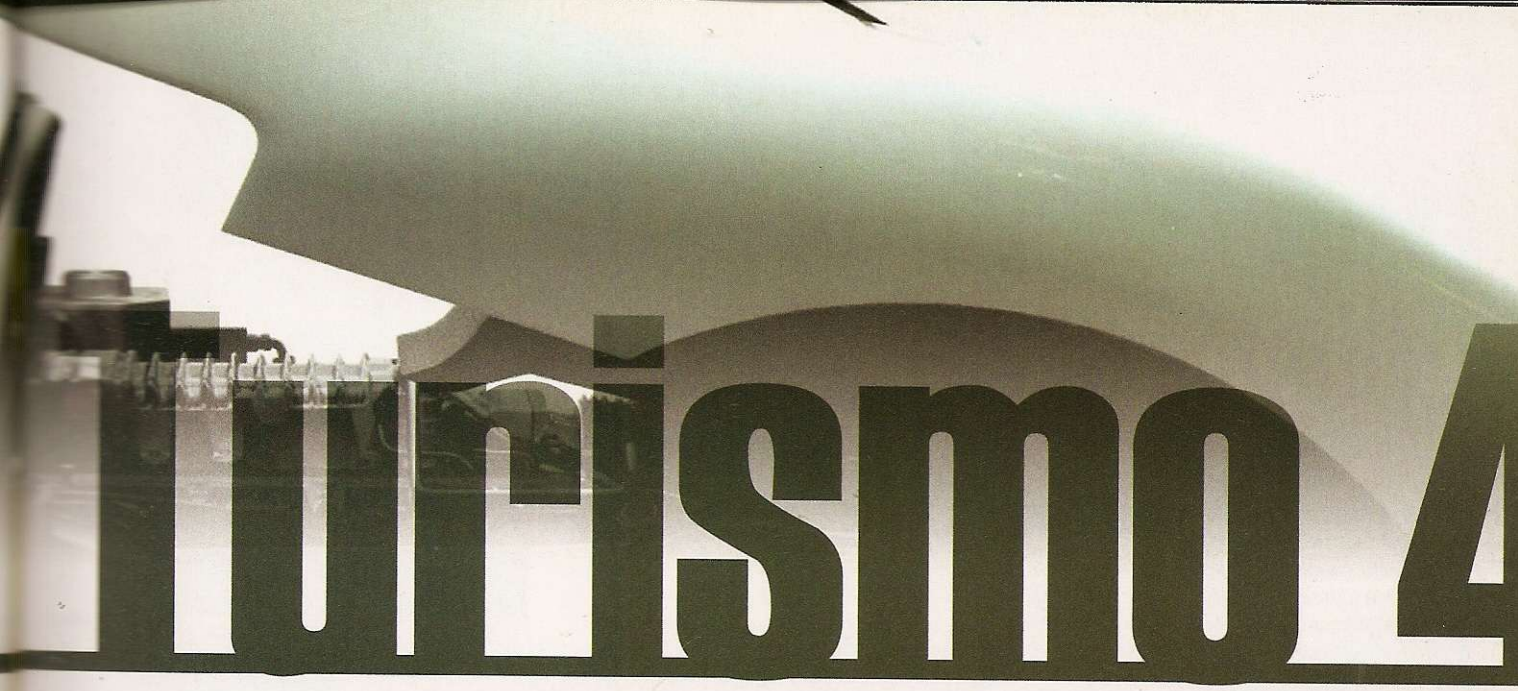
Grand Canyon - EUA
Swiss Alps - Suíça
Tahiti Maze - Taiti

Pistas de Teste

Kashiwa - Japão

Drag Racing

Las Vegas Drag Strip - EUA



Turismo 4

O acabamento dos cenários melhorou, com ambientes mais detalhados e uma definição bem maior, tanto no público quanto na paisagem. É só ver pistas como as estonteantes Citta Di Aria, na Itália, ou Grand Canyon, nos EUA, para perceber como estes pequenos detalhes deixaram o game bem mais bonito.

Carros e circuitos

O número de carros é assombroso. São 706 confirmados até agora, a maioria de montadoras asiáticas, e todos contam com simulação e índices de desempenho extremamente realistas. No entanto, os amantes dos clássicos foram deixados na mão mais uma vez, pois marcas européias cultuadas, como Ferrari, Porsche ou Lamborghini, continuam fora de *GT4*.

Mas se alguns carros ocidentais fazem falta, *GT4* compensa nas pistas. São 52 circuitos, disponíveis para corridas em modo normal e reverso, e o nível de detalhe das pistas é assombroso. O circuito alemão de Nürburgring, por exemplo, teve os seus 20 km reproduzidos fielmente em cada zebra, guard rail e até mesmo nas marcações do asfalto. E para completar o clima, a trilha sonora traz músicas de bandas como Papa Roach, Crystal Method, The Commodores e até ícones como Judas Priest e Joe Satriani.

Jogabilidade

Pouca coisa mudou na simulação. O nível de realismo é praticamente o mesmo de *GT3*, com variações de acordo com os aspectos de cada carro. Porém, o acerto visual do game deixou as corridas mais fluidas e, com isso, melhorou a sensação de velocidade, muito criticada pelos fãs de jogos menos rigorosos. As disputas online, infelizmente, ficaram para uma versão especial que ainda não tem data de lançamento definida, mas é possível correr contra até seis competidores em LAN, se você tiver o Network Adapter. Agora é aguardar a luz verde e acelerar.

As Máquinas de GT4

Estes são apenas alguns exemplos dos carros disponíveis no jogo, organizados por montadoras:

AC (Inglaterra) - Cobra 427 S/C ('66)

Acura (EUA) - RSX Type-S ('04)

Alfa Romeo (Itália) - Spider 3.0i V6 24V ('01)

Aston Martin (Inglaterra) Vanquish ('04)

Audi (Alemanha) - TT 3.2 Quattro ('03)

BMW (Alemanha) - Z4 3.0i ('03)

Cadillac (EUA) - Cien Concept ('02)

Chevrolet (EUA) - Corvette Stingray L46 350 ('69)

Chrysler (EUA) - PT Cruiser ('00)

Dodge (EUA) Viper STR-10 ('03)

Ford (EUA) - GT 40 Race Car ('69)

Honda (Japão) NSX-R LM Edition Race Car ('02) • Fit W ('01)

Lancia (Itália) Stratos Rally ('77)

Land Rover (Inglaterra) - Ranger Stormer Concept ('04)

Mazda (Japão) - RX-8 LM Edition ('01)

McLaren (aparece na montadora BMW) - F1 GTR Long Tail (Fina LeMans '97)

Mitsubishi (Japão) - Eclipse Spyder GTS ('03)

Nissan (Japão) - Skyline GT-R (Falken Ring 24H '04)

Suzuki (Japão) - Escudo Dirt Trial Car ('98)

Subaru (Japão) - Impreza WRX STi Version VIII Sedan Spec-C ('04)

Toyota (Japão) - GT-One Race Car ('99)

Subaru (Japão) Legacy Touring Wagon B4 ('03)

Toyota (Japão) Motor Triathlon ('04) • Supra (Tom's Castrol JGTC '01)

FICHA TÉCNICA **Distribuidor:** Sony **Produtor:** Polyphony Digital **Na Internet:** www.us.playstation.com **Lançamento:** Março de 2005 (nos EUA) **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 e 2 (até 6 em rede local) **Ponto forte:** Gráficos fenomenais, muitos carros e ótima simulação. **Ponto fraco:** não evoluiu muito em relação ao game anterior.

PS2

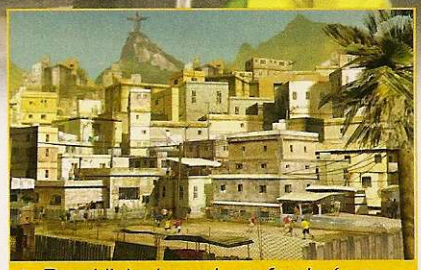
FIFA STREET

O novo game da série Street põe o futebol no seu devido lugar: nas ruas

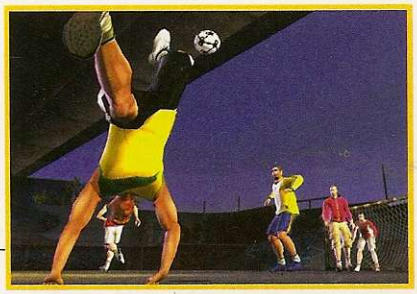
Depois do futebol americano e do basquete, chegou a vez do nosso futebol chegar às ruas. O esquema de jogo segue à risca a linha *Street*: nada de regras, movimentos acrobáticos, locais impensáveis e poucos jogadores em cada time. São quatro atletas de cada lado, incluindo Ronaldinho Gaúcho e companhia, vindos dos mais diversos clubes mundiais. E como todo bom esporte do submundo, não basta marcar gols, mas é preciso fazê-los com estilo. Vale até usar a parede para criar tabelas e bicicletas humilhantes. Quanto mais insana a atuação, mais a barra chamada GameBreaker enche. Assim que a barra fica no talo, o jogador pode executar um movimento especial indefensável. Entre as dez localidades confirmadas para o game, até agora, estão uma estação de trem londrina, um viaduto francês, um parque nova-iorquino e até uma favela carioca.

POR QUE VALE A PENA?

A linha Street é uma das mais divertidas quando o assunto é esporte. A conta é esta: futebol + street = diversão garantida.



▲ *Ronaldinho jogando na favela é um dos lances impossíveis de FIFA Street*



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Electronic Arts Produtor: Electronic Arts
Na Internet: www.ea.com Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 4 Lançamento: 1º semestre
PS2

DESTROY ALL HUMANS!

Humor negro e armas criativas em um game do outro mundo

Jogo politicamente incorreto, cheio de humor sádico e violência gratuita. Isso, pelo menos, é o que se espera de *Destroy All Humans*. Na pele do alienígena C-137, a missão do jogador no planeta Terra é resgatar seu companheiro C-136. E para cumprir a missão vale tudo, até poderes mentais, como a telecinésia, popularmente conhecida como a habilidade de movimentar objetos com a força do pensamento. Entre as armas, destaca-se a Zap-o-Matic, que pode tanto deixar os humanos tontos quanto torrá-los com seus raios de energia.

Como se pode perceber, o título do jogo não está lá à toa. A qualquer momento, os transeuntes podem – e devem – ser exterminados. O objetivo da matança? Evitar ser descoberto e chamar a atenção das autoridades. Cenários e objetos podem ser detonados e é possível ganhar novas habilidades comendo o cérebro dos humanos para absorver seu DNA. Além disso, a Pandemic promete para o jogo uma boa quantidade de missões extras.

POR QUE VALE A PENA?

Não precisa de muito enfeite, não. A liberdade de movimentação aliada ao humor escrachado já é suficiente para a galera da redação.

▲ *Humanos são criaturas desprezíveis, mas seus cérebros são uma delícia*

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: THQ Produtor: Pandemic Studios Tipo: Ação
Na Internet: www.destroyallhumansgame.com Jogadores: 1 Lançamento: 2º semestre
PS2

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

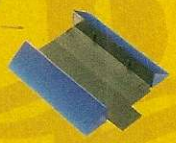
ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.



Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

FIGHT NIGHT ROUND 2

Boxe virá com personalização total, visual realista e um novo sistema para os combos insanos

Incontáveis modificações estão prometidas para a seqüência de *Fight Night*. A principal delas refere-se ao visual e à customização dos lutadores. À modelagem, mais realista, alia-se um sistema de expressões faciais que se alteram no decorrer da luta. A bochecha, por exemplo, se movimentará de acordo com os impactos e o olhar acompanhará a movimentação do adversário. Sangue e suor estão mais realistas, assim como o sistema de desenvolvimento físico dos lutadores. Gordura e músculo ficam mais evidentes de acordo com o tipo de treinamento, o que influi na força e agilidade durante os combates. Quanto à customização, será possível escolher centenas de detalhes do rosto dos lutadores, o que, segundo a produtora, tornará possível recriar qualquer face.

Uma alteração importante deve vir no sistema de combos. Ao contrário do que rolava na primeira versão, agora as seqüências de golpes mais devastadoras só poderão ser feitas com o uso dos analógicos. Os botões vão soltar apenas os golpes básicos, o que já diferencia de início os novatos dos mais experientes.

POR QUE VALE A PENA?

O mais completo game de boxe já criado, agora com melhorias visuais e controles mais precisos. Quer mais o quê?

▲ *Tanto trabalho pra criar um rosto personalizado e no fim ele fica assim*

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Electronic Arts **Produtor**: Electronic Arts
Na Internet: www.ea.com **Tipo**: Esporte **Jogadores**: 1 ou 2 **Lançamento**: Março

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Multiplayer melhorado e missões cooperativas são os destaques do game

Terceiro episódio da série de espionagem estrelada por Sam Fisher. Desta vez, a paranóia do escritor Tom Clancy rola no ano 2008, envolvendo invasões eletrônicas do sistema de segurança dos Estados Unidos. Apelando mais uma vez para o clichê do mundo em perigo, *Chaos Theory* promete não apenas um salto na qualidade gráfica, mas principalmente um multiplayer fascinante. No modo versus, os jogadores têm duas opções de partida: Scenario Mode, em que os espiões devem cumprir uma missão enquanto os mercenários tentam proteger o local, e *Disk Hunt*, no qual os espiões devem vasculhar os cenários para achar um número mínimo de discos escondidos. Além disso, será possível jogar partidas cooperativas em multiplayer. Essas fases serão ligadas diretamente ao roteiro das missões solo e contarão com equipamentos e movimentos exclusivos para serem executados em conjunto entre os participantes. O modo poderá ser disputado online, com o Network Adapter, ou em tela dividida.

Vale ressaltar que serão lançadas duas versões do game: uma normal e outra especial para colecionadores, em embalagem de metal, com um DVD adicional de vídeos, entrevistas, making of, fotografias e trailers.

POR QUE VALE A PENA?

Sam Fisher é um cara bacana, vem cheio de truques animais e, pra melhorar, desta vez o game vai ter um multiplayer mais completo.

▲ *A nova aventura trará ainda mais otários para Sam Fisher interrogar*

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Ubisoft **Produtor**: Ubisoft **Na Internet**: www.ubisoft.com
Tipo: Ação **Jogador**: 1 a 4 (online) **Lançamento**: Março

THE SUFFERING 2

Seqüência trará sistema de objetivos inovador, sangue e muitos sustos

Algumas novidades já estão garantidas para a seqüência de *The Suffering*. A principal delas é que o protagonista *Torque* agora pode segurar duas armas ao mesmo tempo, sendo uma delas um lançador de granadas.

Para quem pegou o bonde andando, vale lembrar que o cara era um condenado por assassinato que, subitamente, foi libertado por seres sobrenaturais no primeiro episódio do game. O novo roteiro leva o sujeito para a cidade de Baltimore, nos Estados Unidos, novamente enfrentando hordas de inimigos que não têm outro objetivo senão eliminá-lo. Não é nada muito original, mas nesse gênero o que vale é levar sustos, e o game promete muitos. Outra novidade está no sistema de objetivos. Serão três inícios diferentes para o jogo, cada um conectado aos três finais vistos anteriormente. E o sangue jorrando está garantido.

▲ *Mesmo com uma arma em cada mão, os inimigos não ficam intimidados*

POR QUE VALE A PENA ?

O esquema de segurar duas armas ao mesmo tempo parece interessante. Sem falar que *The Suffering* tem susto à beça!

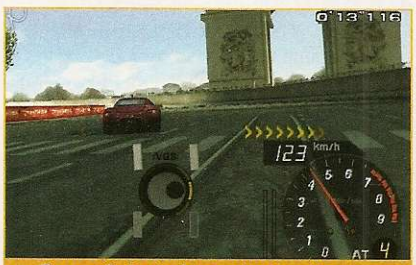
FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Midway **Produtor**: Surreal Software
Na Internet: www.midway.com **Tipo**: Terror **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 2º semestre

ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING

O jogo promete uma simulação animal e ajustes até nos mínimos detalhes

Quando a Konami decide fazer algo, pode esperar por atenção aos mínimos detalhes. Pelo menos é isso o que se espera de *Enthusia*. As mais recentes novidades relativas ao jogo dão conta de que o sistema de ajustes para os carros deve ser capaz de satisfazer até o mais ardoroso – e pentelho – fã de automobilismo. Para se ter uma idéia, há um sistema chamado *VGS* (*Virtual Gravity System*, ou Sistema de Gravidade Virtual) que indica na tela, em tempo real, a Força G que o carro recebe em cada curva. Isso se traduz da seguinte forma: o piloto, de acordo com os dados, pode controlar as freadas, tangências e retomadas sem perder velocidade durante a corrida. Além disso, o *VGS* indica o desgaste que cada pneu vai sofrendo durante a corrida.

E por falar em pneus, o game promete um excelente modo para calibrar independentemente cada um deles de acordo com a pista, incluindo até a cambagem das rodas para garantir melhor atrito em determinadas curvas.



▲ *Se você destruir os ajustes do carro ou se for muito braço, o VGS avisa*

POR QUE VALE A PENA ?

Por ser da Konami, antes de mais nada. Além disso, esse tal *VGS* provavelmente vai enlouquecer quem curte realismo em corridas virtuais.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Konami **Produtor**: Konami
Na Internet: www.konami.com **Tipo**: Corrida **Jogadores**: 1 **Lançamento**:2005

DARKWATCH

Tiroteio com poderes sobrenaturais, flechas explosivas e muitos vampiros

▲ *Quem não partiria pra vingança depois de virar comida de vampiro?*

O que promete agradar em cheio aos jogadores em *Darkwatch* é a história recheada de elementos paranormais, misturados a elementos do Velho Oeste. Jericho Cross, o protagonista, é um assaltante que pretende roubar um trem abarrotado de objetos de valor antes de desistir da vida criminosa. No entanto, tudo o que o sujeito encontra são vagões com cadáveres e, por fim, uma horda de vampiros famintos. O problema é que, na luta pela sobrevivência, o mané acaba mordido pelo sanguessuga-mor.

Numa reviravolta da história revela-se o Darkwatch, um grupo de caçadores de vampiros que, vendo as habilidades que Jericho adquiriu após ter a jugular chupada, resolve contratá-lo como um novo caçador. Ao dispor do protagonista estarão armas devastadoras, incluindo um arco que atira flechas explosivas e também poderes especiais vampirescos, conhecidos como *Blood Powers*, que vão permitir ao ex-ladrão enxergar objetos escondidos ou dar saltos mais altos, entre outras habilidades sobrenaturais.

POR QUE VALE A PENA?

Disparar flechas explosivas e ver vampiros sendo despedaçados é um show pirotécnico e tanto! E os poderes especiais prometem...

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Sega **Produtor**: Sammy Studios **Na Internet**: www.sega.com **Tipo**: Tiro **Jogadores**: 1 a 8 **Lançamento**: Maio

PS2

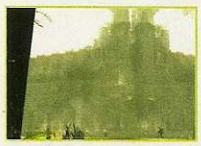
WANDA AND THE COLOSSUS

Dos criadores de ICO, a aventura traz enigmas simples e monstros imensos

Até o momento, o lançamento de *Wanda and the Colossus* está confirmado apenas no Japão, por isso o nome original do título continua sendo *Wanda to Kyozou*. O game traz algumas semelhanças com *ICO*, como o visual monocromático e os cenários solitários, uma vez que os produtores das duas aventuras são os mesmos.

O roteiro promete imersão total. No controle de um garoto, o jogador encontra o corpo inanimado de uma moça e, guiado por uma voz, deve derrotar as criaturas gigantescas de uma terra distante para que a garota volte a viver. O embate contra os colossos consiste em subir no corpo do inimigo e atacá-lo no ponto fraco. Um dos vídeos exibidos pela produtora mostra uma enorme criatura de pedra empunhando uma espada. Quando a arma é enterrada no chão, o protagonista aproveita para pular nas costas do inimigo para acertá-lo na cabeça. Os enigmas, aparentemente simples, exigem justamente que o jogador localize a fraqueza e descubra o modo correto de escalar o monstro.

▲ *O cavalo pode até parecer grande, mas os monstros são muito maiores*



POR QUE VALE A PENA?

Inimigos gigantescos, que mal cabem na tela, saídos das mesmas mentes que criaram ICO dispensam qualquer comentário.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Sony **Produtor**: Sony **Tipo**: Aventura **Na Internet**: www.playstation.jp/scej/title/wanda **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 2005

PS2

TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

Há 02 anos trazendo diversão é entretenimento para você....

FINANCIAMENTO

Losango
Muito mais que crédito.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS

Chip NASA
Oficina Crdenciada

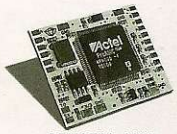
Chip MATRIX
Oficina Credenciada

Chip DMS PLUS
Oficina Credenciada

Chip VÊNUS
Oficina Credenciada

LEITOR PS2
400C

BA5815FM


CRYSTAL CHIP
Destrava mod. 70012
com Segurança

Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil

VISA Electron

REDE SHOP

Maestro

Preços especiais para Revendedores

Destravamos Ps2 e Xbox na Hora

Visite: www.tecgames.com.br

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

PREVIEW

PSP

SPIDER-MAN 2

O aracnídeo estréia no portátil com a mesma aventura que saiu para o PS2

Versão miniaturizada do mesmo *Spider-Man 2* que saiu para o PS2. No que diz respeito ao visual, o game será praticamente idêntico ao seu primo maior. Os cenários externos devem diminuir um pouco de tamanho, é claro, enquanto os internos provavelmente permanecerão inalterados. Os personagens terão modelagem detalhada, movimentação fluida e muitos efeitos de iluminação. A produtora garante que as mudanças na mecânica de jogo serão mínimas, incluindo as adaptações exigidas para o único botão analógico do portátil, que vão tornar necessária uma simplificação no sistema de saltos com a teia.

As 19 missões prometidas vão seguir levemente os acontecimentos do segundo filme. Nelas, o jogador vai enfrentar alguns dos vilões mais famosos da saga do aracnídeo: Mysterio, Rhyno, Shocker, Vulture e, claro, Dr. Octopus estão confirmados. *Spider-Man 2* é um dos títulos de estréia do PSP americano, que sai em março.

▲ *Homem-Aranha no PSP, prestes a apanhar de seus inimigos de novo*

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Activision **Produtor**: Vicarious Vision
Na Internet: www.activision.com **Tipo**: Ação **Jogadores**: 1 **Lançamento**: Março

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

RPG de ação vai trazer centenas de lutas insanas em ambientes 3D

Seguindo a fórmula de *Champions of Norrath*, o jogador encontra em *Untold Legends* um game de ação com elementos de RPG no esquema *hack 'n slash*, ou seja, pancadaria do início ao fim. Durante as cem fases, enfrentam-se mais de 150 tipos diferentes de inimigos, que rendem pontos a serem distribuídos por habilidades como força, magia, velocidade e outros. São quatro classes disponíveis: cavaleiro, alquimista, druida e caçador. Machados, arcos e espadas são alguns itens do arsenal para combates corpo-a-corpo e, além do ambiente em 3D, a produtora promete que a cada partida as missões e inimigos vão surgir de uma forma nova, renovando o game. Além disso, a Sony promete opção de multijogador cooperativo graças à conexão sem fio do portátil.

▲ *As lutas garantem pontos que servem para melhorar o seu personagem*

▲ *As variações na dinâmica das missões e inimigos tornam cada partida única*

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Sony **Produtor**: Sony **Na Internet**: untoldlegends.station.sony.com
Tipo: RPG/Ação **Jogadores**: 1 (multiplayer cooperativo não confirmado) **Lançamento**: Março

PlayHouse

Assistência Técnica

Consertos, PlayStation, PlayStation 2 e XBOX

Destravamos seu PlayStation na Hora !

www.playhousesp.com.br

playhouse@playhousesp.com.br

Designer, Solução Paulista

THE MATRIX TEAM OFFICIAL RESELLER

Sedex Para Todo Brasil

Rua Vitória, 247 - Lj 15 - SP (11) 222-3608 / 3337-1960

Rua Sta. Ifigenia, 64 - Lj A3 - SP (11) 3227-6915

PREVIEW

PSP

CODED ARMS

Tiro futurista terá inimigos que se despedaçam e cenários bem detalhados

Coded Arms é o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa a ser lançado para o PSP. Ainda em estágio inicial de desenvolvimento, o game demonstra grande potencial. Graficamente há cenários detalhados, com ambientação futurista, efeitos de explosão que lançam corpos ao ar e tela recheada de inimigos que parecem ter saído da série *Metroid*. A Konami promete cinco localizações, divididas em inúmeras fases cada. O arsenal trará mais de 30 armas, a maioria conhecida no gênero. Serão escopetas, metralhadoras e até rifles de precisão. Apesar de contar com várias configurações de controle, o padrão será o analógico na mira, enquanto os botões à direita do aparelho moverão o personagem. A mira, para facilitar, foca-se nos alvos automaticamente, e os botões L e R vão descarregar as armas. Está nos planos da produtora um modo multiplayer, todos contra todos, para até quatro participantes.

▲ *O tiroteio contará com mais de 30 armas, com mira semi-automática*

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Konami Produtor: Konami Na Internet: www.konami.com
Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 4 Lançamento: 2005

WIPEOUT PURE

Fiel às origens, o clássico volta com velocidade ainda mais alucinante

O ressurgimento da série *WipeOut* traz os elementos que os fãs mais idolatram: velocidade alucinante em pistas estreitas e desafiantes. Para garantir fidelidade às origens, esta versão exclusiva do PSP traz 4 pistas do *WipeOut* original, que saiu para o PS1. São 16 circuitos no total.

Além da possibilidade de até 8 jogadores disputarem corridas simultaneamente, a produtora garante uma novidade muito interessante para os futuros pilotos virtuais: a possibilidade de baixar da Internet conteúdo novo para o jogo. O funcionamento será simples e rápido. Basta acessar o site do game (que ainda não está no ar), baixar os arquivos e enviá-los pela porta USB para o portátil. A produtora promete disponibilizar pistas inéditas, carros, corredores, skins (para mudar a aparência dos menus do game) e até músicas, que serão instantaneamente inseridas no jogo. E por falar em músicas, a trilha sonora de WipeOut é totalmente techno, deixando ainda mais forte o visual futurista do título.

▲ *Além da velocidade, as armas estarão lá, para você sacanear os oponentes*

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sony Produtor: Sony Na Internet: www.us.playstation.com
Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 8 Lançamento: 1º semestre

Playstation 2

apenas

R$ 897,00

a vista

Game Cube

apenas

R$ 650,00

a vista

Xbox

apenas

R$ 950,00

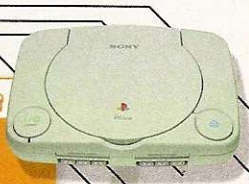
a vista

GameBoy SP

apenas

R$ 399,00

a vista



Playstation One

apenas

R$ 375,00

a vista

Winning Eleven 8

Netunia

.com.br

www.netunia.com.br

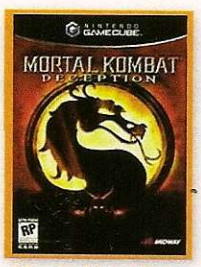
(11)3825-7600

Lançamentos do mês

resident evil 4

NBA street v3

Star Fox assault



Mortal Kombat deception

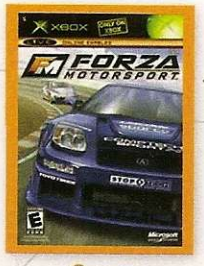
Tekken 5

Constantine

Gran Turismo 4

Midnight Club 3 dub edition

Top Gear RPM Tuning



Forza motorsport

Oddworld Strangers Wrath

Street Fighter Anniversary

Ace Combat advance

Banjo Pilot

Klonga 2

Zelda The Minish Cap

FINANCIAMENTO promo Capital EM ATÉ 15X

VISA

AMERICAN EXPRESS

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO PROMOÇÕES VÁLIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

O PSP APAVORA!

Jogamos no pequeno console até não aguentar mais só pra te contar tudo sobre a nova invenção da Sony

Por Nelson Alves Jr.

Se 2005 promete ser o ano dos portáteis, certamente o PSP (Playstation Portable) é um dos concorrentes de peso nessa briga. Lançado no Japão no final de 2004 e esgotado em poucos dias, a redação de **Dicas & Truques para Playstation** teve de penar para conseguir um exemplar do produto (leia o quadro *O preço da brincadeira*). Quase um mês de espera depois, eis que o pequeno da Sony chega às nossas mãos para uma análise caprichada. Das duas versões disponíveis, pegamos a completa, que traz, além do console, um memory stick de 32 MB, fone de ouvido, controle remoto e capa protetora almofadada.

À primeira vista, dois aspectos chamam a atenção no PSP: o design arrojado, de aspecto futurista e cores sóbrias, e a enorme tela de cristal líquido em formato widescreeen (igualzinha as de cinema) que ocupa cerca de 60% da área total do aparelho.

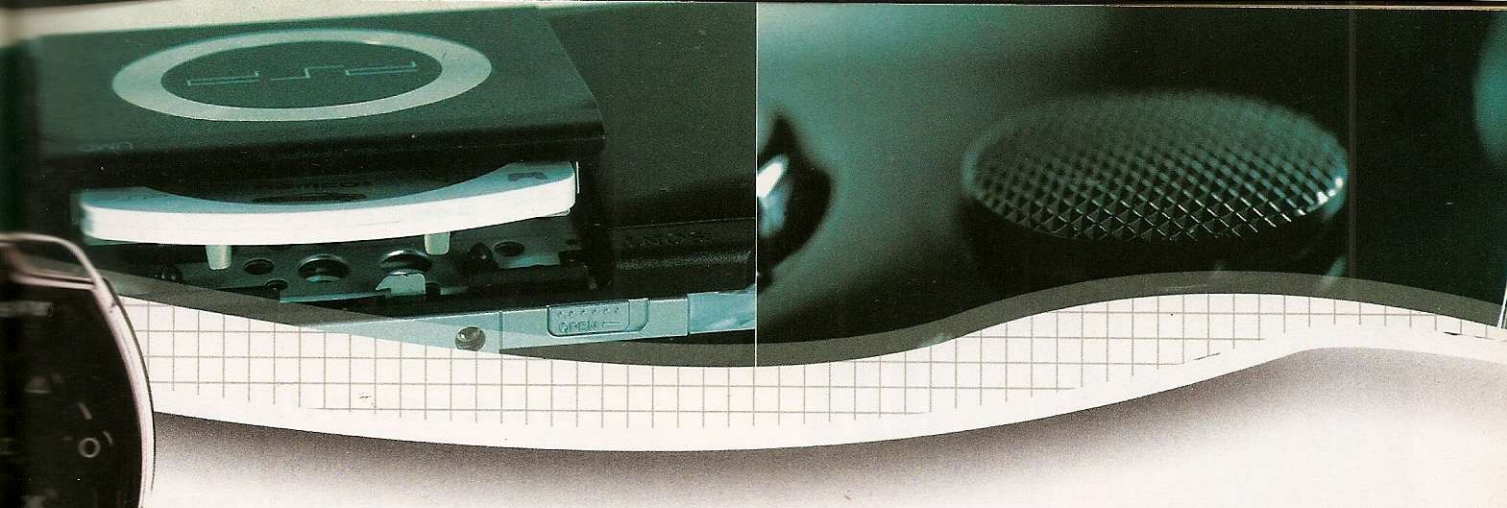
Os botões de jogo do portátil são distribuídos da mesma forma encontrada no Dual Shock. Não há nenhuma necessidade de adaptação por parte do jogador. A única diferença está no pequeno analógico, localizado no lado esquerdo inferior do aparelho. Apesar do funcionamento do botão ser excelente, ele é pouco anatômico, já que o dedão precisa ficar totalmente dobrado para

▲ *NFSU Rivals traz ao portátil a mesma velocidade alucinante vista no PS2*

▲ *Oito jogadores podem disputar ao mesmo tempo em Twisted Metal*

O PREÇO DA BRINCADEIRA

A Sony, por razões desconhecidas, não conseguiu suprir a demanda no lançamento do PSP, no Japão. A primeira leva esgotou em dias. Em janeiro a história não foi diferente. Muita gente querendo comprar, poucos aparelhos nas lojas. Resultado: quem tinha PSP estava cobrando ágio. Para se ter uma idéia, enquanto os preços oficiais são de US$ 185 para a versão básica e US$ 230 para a completa, o PSP com um jogo, comprado pela Redação em Hong Kong, custou a bagatela de US$ 498,90 (com a cotação do dólar em R$ 2,71, o valor da compra ultrapassou R$ 1.300,00). Somados os impostos de importação e o ICMS, a brincadeira chegou a mais de R$ 2.600,00.



alcançá-lo. Em pouco tempo de uso o dedão dói. Esse é o único ponto negativo no hardware do PSP.

1, 2, 3, testando

Como padrão, a bateria que acompanha o videogame vem com uma carga mínima de fábrica. Isso significa que após exatamente 1h40min de uso foi necessário ligar o aparelho na força para recarregar. Feito isso, o teste seguinte mostrou melhor a eficiência da bateria: foram 5h50min de jogatina ininterrupta até que a força se esgotasse por completo. É bom deixar claro, porém, que esse tempo pode se alterar de acordo com o jogo utilizado. Quanto mais o leitor óptico é exigido, mais rapidamente a energia vai pro saco.

O som estéreo impressiona. Alto e nítido mesmo em ambientes abertos. Melhora ainda mais com um fone de ouvido conectado. Lembrando que qualquer fone, independentemente da marca, funciona numa boa com o portátil. Como ponto negativo nesse aspecto está a falta de um controle para graves e agudos. O som é excessivamente agudo, mesmo nos testes feitos com arquivos em MP3 e vídeos.

A tela de cristal líquido é muito nítida, mas impossível de ser visualizada a céu aberto. No escuro, por outro lado, é onde ela se mostra com maior qualidade. Aliás, é possível ajustar o brilho em três níveis diferentes com apenas um botão.

Multimídia

Como funções paralelas às de rodar games, o PSP permite ouvir músicas no formato MP3 e ver vídeos e fotos, essas últimas com direito a dar zoom, rotação e até a visualização de detalhes como a extensão em que foi fotografada e a marca da câmera digital – uma espécie de assinatura digital da foto. Com os botões do aparelho é possível acessar todas as funções do menu, que incluem acelerar ou retroceder o filme, alterar a visualizaçao de imagens ou mesmo escolher a ordem de acesso às músicas.

A entrada USB permite conectar o PSP ao PC com o auxílio de um cabo e transferir os arquivos desejados para o memory stick. O esquema é simples e rápido. No Windows, o PSP aparece como um novo drive especial.

Veredito

Machismo à parte, pode-se definir o PSP como um "brinquedinho para homens". Enquanto o Nintendo DS é mais voltado para jogadores casuais, o PSP é para os mais "hardcore". Mais do que um videogame, o portátil é um centro de entretenimento digital. Um verdadeiro console "faz-tudo".

▲ *Infected promete um novo sistema de interação, com disputas entre vírus*

▲ *Pelo visual mostrado, NBA Street promete chegar arrepiando ao PSP*

PSP DE MÃO EM MÃO

Vida dura essa. Testar o PSP até sentir os dedos doerem. Saiba o veredito de todos aqui da redação

HUMBERTO

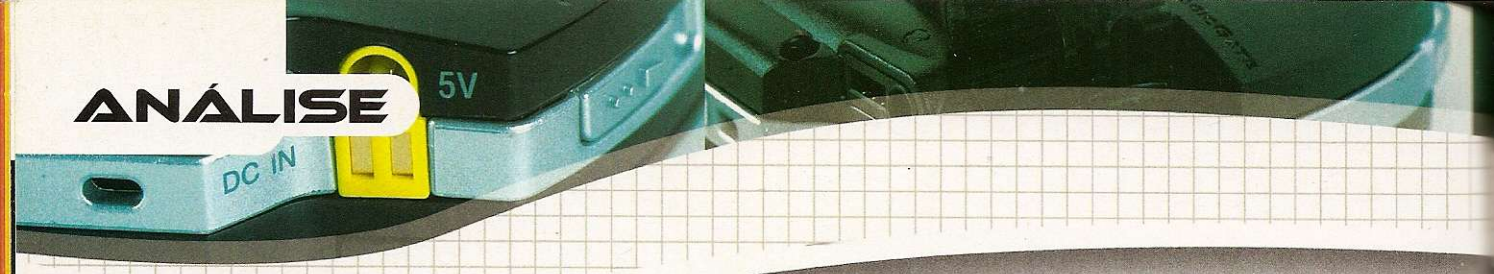
A primeira coisa que passou pela minha cabeça quando vi o PSP foi: "Cara, como esse negócio é bonito! Preciso ter um de qualquer jeito". Nem precisei testar jogos ou sentir o controle do portátil, o visual já garante o desejo de consumo imediato. Minha vontade de roubá-lo da redação ficou maior quando vi vídeos e músicas em MP3 rodando naquela maravilha. Quanto aos jogos, bem, *Ridge Racers* é muito chato. Espero que jogos melhores apareçam.

LEANDRO

Isso sim é brinquedo de tecnocrata. Tela widescreen, fotos, vídeos MPEG-4, músicas MP3... Ah, claro, o poder para rodar jogos é o maior entre todos os portáteis, e Ridge Racers mostra isso muito bem. Só não curti muito o som do brinquedo, abafado e sem graves, mas é só socar um fone de ouvido nele que o defeito desaparece. Com um Memory Stick de 1 GB lotado de filmes e *Winning Eleven* na mão, o aparelho vai ficar perfeito.

JULIO

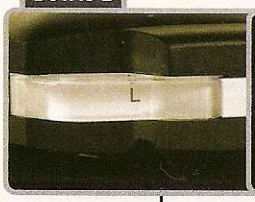
Quando vi o portátil mostrando a apresentação do *Ridge Racers*, fiquei pasmo e pensei: "A bagaça parece um jogo de PS2!" Sem dúvida, é o melhor visual já visto num videogame de bolso. E o pequeno analógico também merece respeito, pois é uma mão na roda para fazer as curvas. Não vejo a hora de colocar as mãos no *GT4 Mobile*. Já os recursos multímidia detonam e ampliam as funções do "brinquedinho". O PSP é animal!



ANATOMIA DO PORTÁTIL

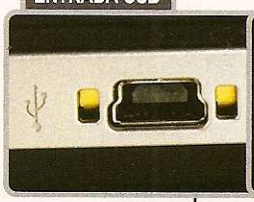
Parece que o PSP saiu de um filme de ficção científica. É pequeno, potente e tem um visual superfuturista

BOTÃO L



Feito em material translúcido, o botão só não possui função com níveis de pressão, como no Dual Shock.

ENTRADA USB



A entrada USB localiza-se na parte superior do aparelho. Até mesmo o cabo da máquina digital funciona.

BOTÃO R

Além de usado nos jogos, tanto os botões R quanto o L servem para acionar funções extras no menu.

Foto em tamanho real

SISTEMA E VOLUME

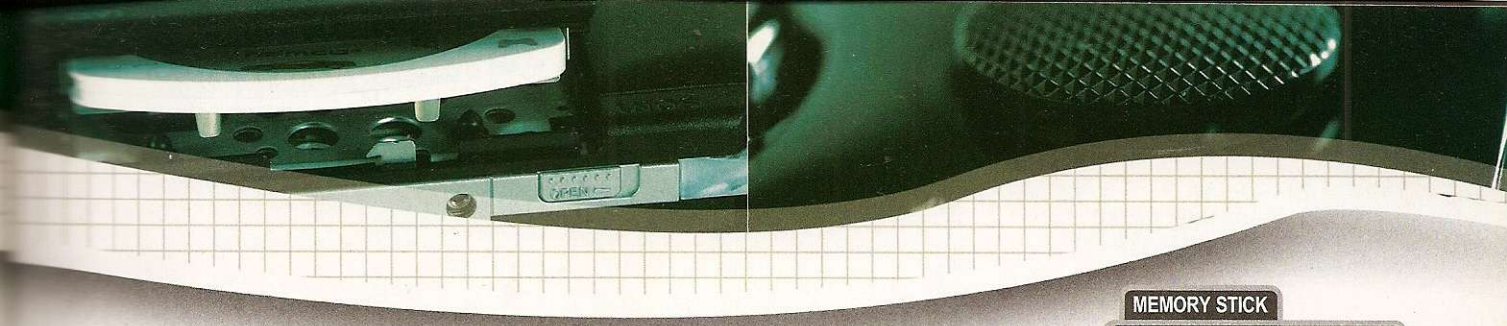
Como o desenho sugere, os sinais servem para aumentar ou diminuir o volume. O botão "home" volta à tela do sistema.

ANALÓGICO

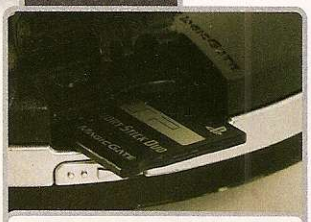
Pequeno, rente ao aparelho e com apenas 1 cm de diâmetro, tem função analógica e garante precisão na jogabilidade.

BRILHO E SOM

O botão da esquerda, com o símbolo do quadrado, permite alterar o brilho em três níveis de luminosidade. O com ícone de som ativa ou desativa o áudio do PSP



MEMORY STICK

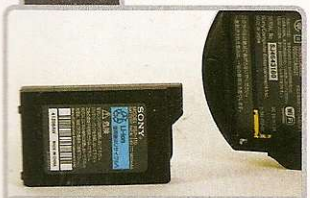


O encaixe do cartão de memória fica no lado esquerdo, perto do botão analógico (foto superior). O memory stick é minúsculo. Ao lado do memory card do PS2, ele praticamente some (foto inferior).

DISCO UMD

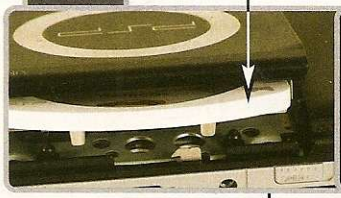
O disco UMD tem cerca da metade do tamanho de um DVD convencional. São aproximadamente 6 cm de diâmetro.

BATERIA



A bateria vem junto com o aparelho, mas também é vendida à parte, para quem quiser ter uma sobressalente. Com *Ridge Racer*, durou 5h50min.

GAVETA



Para abrir a gaveta onde se encaixa o UMD, basta empurrar o botão "open", localizado no alto, no lado direito.

Foto em tamanho real

17 cm

CABO DE FORÇA

O cabo de força permite utilizar o aparelho mesmo sem bateria. A entrada fica bem embaixo do portátil, no lado direito.

FONE DE OUVIDO

Qualquer tipo de fone de ouvido pode ser conectado no portátil. Quem preferir, porém, pode comprar o modelo exclusivo da Sony.

RIDGE RACERS

Game de corrida da Namco estréia no PSP com visual competente e revela que o novo portátil é muito poderoso

▲ O game rodou perfeitamente, sem travar nem falhar nas imagens

▲ Gostou do PSP? Então não vacila e participa logo da promoção (página 4)

Como tradição da série *Ridge Racers* (agora com um "s" no nome), os jogadores têm à disposição incontáveis carros das mais diversas categorias e potências, mas todos fictícios. O grande mérito da versão do portátil é a velocidade insana. A sensação de rapidez é intensa, principalmente com a câmera de dentro do carro (há opção de observar de fora também).

Controles precisos e com várias configurações dão versatilidade ao piloto virtual. Tanto é permitido usar o modelo padrão, com acelerador no ✖ e freio no ■, quanto alterar as funções para os botões L e R, o que torna mais confortável a empunhadura do aparelho. O velho esquema de fazer curvas de lado, clássico da série, está mantido. Nisso, o analógico é mais eficiente e permite controle mais preciso em alta velocidade. Carro derrapando garante nitro como bônus. São três cilindros que enchem no decorrer da corrida e que podem ser usados a qualquer momento da disputa.

O visual do game apresenta efeitos de reflexo nos carros, assim como luzes rabiscadas na tela quando a velocidade está alta. Em nenhum momento ocorrem quedas de velocidade. O treco roda lisinho, lisinho.

O maior erro está na pouca variedade de pistas que o game oferece. O que rola são leves alterações de traçado nas que já existem, o que torna as corridas enjoativas nos campeonatos mais avançados.

Mesmo não sendo um primor, *Ridge Racers* oferece várias modalidades de competição, inúmeros itens para destravar e, claro, faz uso do sistema de conexão sem fio para partidas multijogador.

▲ Os efeitos de reflexo nos carros são comparáveis aos do PlayStation 2

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Namco **Produtor:** Namco **Na Internet:** www.namco.com **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 8
Ponto forte: Sensação de velocidade. **Ponto fraco:** Poucas pistas. **Gráfico:** 8,5 **Som:** 7,0 **Controles:** 8,0 **Desafio:** 7,0
Diversão: 8,5 **NOTA GERAL: 7,8**

PSP

Na abertura, Reiko Nagase, a modelo virtual da Namco, marca presença

PREMIERE
VIDEO · SHOP

Aluga Vende Troca Compra

Novos e Usados com Garantia

Preços à Vista Imbatíveis

Horário de Funcionamento
segunda a sábado das 9:00 as 23:00 hs
domingos e feriados das 14:00 as 23:00 hs

Tudo em playstation2, game cube e game boy advance

4 endereços em São Paulo

Televendas (11)3721-8541
segunda a sexta das 9:00 as 18:00 hs

Despachamos para todo o Brasil

Aceitamos Cartões:
MasterCard VISA

Não compre gato por lebre

Não vendemos aparelhos recondicionados
Somente aparelhos realmente novos

Morumbi
Regente Leon Kaniefsky, 501
Tel.: (11) 3721-0777

Sumaré
Av. Heitor Penteado, 405
Tel.: (11) 3865-2904

Portal do Morumbi
Av. Dr. Guilherme D. Villares, 1210 – Lj. 13
Tel.: (11) 3743-4792

Alto de Pinheiros
Rua Cerro Corá, 1965
Tel.: (11) 3021-3636

REVIEW

Este título de guerra traz variedade de ações, liberdade total de movimentação, clima tenso e muita diversão

Por Nelson Alves Jr.

MERCENARIES

▲ *Armas variadas, veículos e cenários cheios de objetos que podem ser destruídos. Quer mais o quê?*

Nem bem o ano começou e já apareceu um forte candidato a melhor game de 2005. Sem exagero ou forçada de barra, *Mercenaries* já nasceu clássico. Para fazer uma comparação grotesca, imagine um GTA no meio da guerra. No controle de um dos três mercenários disponíveis, o jogador deve executar dezenas de missões no modo principal, com visão em terceira pessoa, podendo usar todas as armas imagináveis, veículos terrestres (incluindo tanques) e até mesmo helicópteros. Além disso, a liberdade de movimentação é total e tudo nos imensos cenários pode ser demolido: prédios, casas, torres, veículos e o que mais você quiser botar abaixo.

Não há exatamente uma história, apenas uma explicação rasa para justificar o tiroteio. Escondidos nos confins da Coréia do Norte há 52 caras procurados pelos mais variados crimes. Eles são identificados como cartas do baralho, exatamente como fizeram os Estados Unidos na guerra contra o Iraque e a sua missão é encontrá-los. O bacana é que, para revelar pistas sobre o paradeiro dos criminosos, o jogo exige o cumprimento de diversas missões intermediárias.

Como um verdadeiro mercenário, suas tarefas surgem como contratos, que você assina com as facções espalhadas pelo mapa: russos, chineses, sul-coreanos e nações aliadas. E para complicar um pouco mais a situação, vale lembrar que nenhum dos lados tem a sua lealdade. Num determinado momento, você pode roubar um míssil sul-coreano para os russos, e no momento seguinte, assassinar um russo a pedido dos aliados.

São estas ações, aparentemente sem sentido, que dão o tom de estratégia no game. Isso porque há um "medidor de amizade" entre você e seus contratantes, e se o seu personagem trair a confiança de uma facção ou começar a agir como um desmiolado, matando civis sem qualquer propósito, seu grau de confiabilidade cai e o caldo engrossa. Ao se tornar malvisto por uma facção, você leva chumbo apenas por se aproximar do território deles, por isso, o ideal é agir na miúda, mantendo uma boa política com todos para que, obviamente, seu bolso engorde a cada missão cumprida.

Isso tudo, porém, diz respeito apenas ao modo principal de jogo. Como dito no início, o desenrolar dos eventos lembra muito a série *GTA*. Não à toa, o jogador encontra um sem-número de missões secundárias escondidas, que envolvem a proteção de uma área, captura de invasores, proteção a jornalistas e até uma inusitada corrida contra o relógio. A recompensa é sempre uma grana preta, que pode ser usada na compra de mais armas.

É aí que surge outro aspecto impressionante de *Mercenaries*: o arsenal, extremamente variado. Armas tradicionais, como escopetas, rifles e granadas, são mescladas a verdadeiros trabucos: baterias antiaéreas, mísseis teleguiados e até bombas C4. E no meio do conflito ainda é possível pedir ajuda aliada, o que garante um bombardeio aéreo com direito à marcação do alvo via satélite. Sensacional.

A pé ou motorizado, os controles têm resposta rápida e eficiente, e a configuração de acesso aos menus, armas e controle dos veículos é muito confortável. Além disso, o jogo impressiona no visual. Até mesmo a neblina usada para disfarçar a profundidade de cenário ajuda no clima tenso da guerra, e os efeitos de explosão são muito convincentes. Lance um míssil num veículo e você verá peças em chamas voando, carroceria retorcida e até fagulhas quicando no chão.

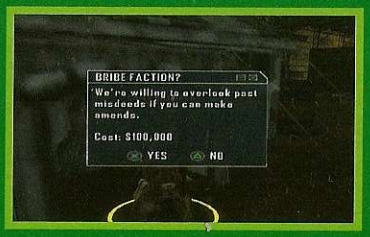
Mercenaries é um jogo que não enjoa e pode ser jogado por muito tempo. Seja pela variedade de opções oferecidas ao jogador, pela enorme quantidade de segredos espalhados pelo mapa ou até pela liberdade de ação, tal qual a de um mercenário real. Definitivamente vale a pena.

DICAS DE MERCENÁRIO

• Todos os veículos funcionam como disfarce temporário. Tanques, jipes ou helicópteros o camuflam e servem para você invadir áreas de territórios inimigos. Um exemplo: dirigindo um veículo russo, você pode se mover livremente na área deles, mas nem tente entrar com o mesmo carro no território sul-coreano. Ou seja, sempre use um carro da nação na qual você vai executar a tarefa, caso contrário as coisas se complicam.

• Sempre que entrar em um veículo, você tem a opção de pedir a ajuda de soldados locais para ficarem na artilharia. É só estacionar, apertar a buzina e esperar que eles assumam seus postos. A ajuda é útil para atacar inimigos que surgem nas estradas.

• Mesmo que você perca a confiança de algum dos países do conflito, há a possibilidade de usar suborno para obter o seu status de volta. Os caras pedem uma grana preta, mas é um meio de conseguir mais trabalho e evitar ser morto por soldados hostis.



• O painel do lado esquerdo da tela indica quais as opções de ataque que você tem no momento. Via de regra, o seu contratante libera um número predeterminado gratuitamente, como apoio aéreo para derrubar prédios, mas o bacana é que você pode comprar mais opções de ataque no meio da batalha, caso fique na mão. O preço, porém, é bem salgado, por isso o esquema é utilizar com cautela o arsenal de apoio.

• Missões secretas diversas aparecem no mapa sob o símbolo do cifrão. Em uma delas, por exemplo, é preciso manter um ônibus em alta velocidade pelo maior tempo possível.

• Nas missões principais, há objetivos bônus que valem uma grana extra. Eles são indicados no início da fase.

FICHA TÉCNICA **Distribuidor:** Lucas Arts **Produtor:** Pandemic **Tipo:** Ação **Ponto forte:** Muita diversão **Ponto fraco:** Falta o modo multiplayer **Gráfico:** 10 **Som:** 10 **Controles:** 9,0 **Desafio:** 9,0 **Diversão:** 9,0 **Jogadores:** 1 **NOTA GERAL: 9,4**

REVIEW

Desperdício. Com um visual desses, as animações podiam ser menos repetitivas.

Os saltos insanos e os movimentos especiais são as marcas da série Street

NFL STREET 2

Quem curtiu NBA Street tem tudo para viciar nesse futebol americano de respeito, mesmo que não seja chegado no esporte gringo

Por Nelson Alves Jr.

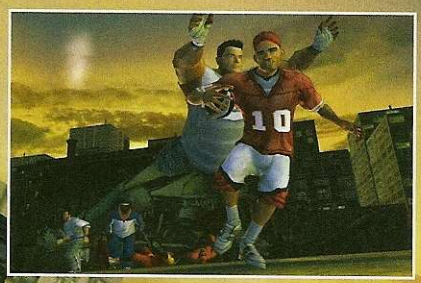
Para quem não entende patavina do esporte, *NFL Street 2*, do PS2, é um game de futebol americano. Arcade na mais pura expressão do termo, o jogo conta com controles simples e movimentação ágil. E para que os novatos não fiquem perdidos, o título oferece um extenso tutorial indicando passo a passo todas as opções de jogadas disponíveis, com a possibilidade de repeti-las à exaustão para o completo aprendizado.

Uma das poucas mudanças em relação ao primeiro game é o uso constante dos muros como apoio, tanto na defesa quanto no ataque. Esse lance faz com que a barra de GameBreaker, um movimento especial já tradicional na série *Street*, encha rapidamente. Há dois níveis de energia: o primeiro é o mais convencional e possibilita roubar a bola com facilidade (na defesa) ou avançar sem ser derrubado (no ataque). Já o segundo é devastador e quase imbatível. Usado no ataque, por exemplo, é ponto na certa, pois dificilmente a defesa consegue barrar seu avanço.

O modo carreira também traz duas opções distintas. No modo *Own the City*, o objetivo é vencer e armazenar pontos, ganhos a cada vitória, e distribui-los de forma a melhorar as habilidades dos jogadores. Já no "NFL Challenge", o jogador tem 150 dias para construir um time de respeito e disputar um jogo contra estrelas da liga norte-americana de basquete (NBA). Ambas as opções oferecem desafio elevado. É recomendado para quem quer se divertir sozinho ou com um amigo.

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Tiburon **Produtor:** Electronic Arts **Na Internet:** www.ea.com
Tipo: Esporte **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** Quantidade de jogadas **Ponto fraco:** Animações repetitivas **Gráfico:** 8,5
Som: 8,0 **Controles:** 9,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 8,0 **NOTA GERAL: 8,3**

PS2



Com a barra de GameBreaker no máximo, nenhum jogador pode segurá-lo

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos Ilustrativas

X-BOX

PS One

Promoção
6 x R$ 75,00

PROMOÇÃO

Por R$ 139,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00
Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00
Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00
Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Aceitamos Cartões

MasterCard

VISA

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Por Nelson Alves Jr.

PSYVARIAR 2 ULTIMATE FINAL

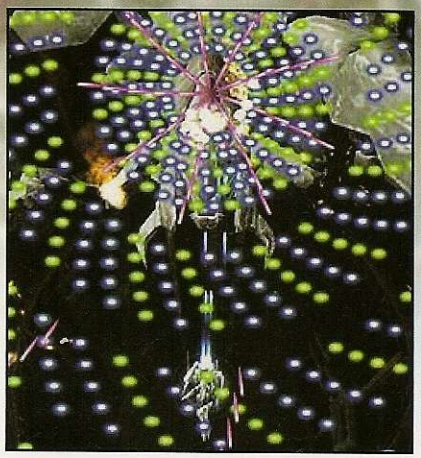
Apelação é o ponto forte dessa guerra absurda com centenas de bombas na tela

Um gênero quase abandonado, mas que ressurge de tempos em tempos mantendo a dificuldade absurdamente insana que já é tradicional. *Ultimate Final* é uma versão bombada de *Psyvariar 2: The Will to Fabricate*, lançada há alguns anos nos arcades e, posteriormente, no Dreamcast e no Xbox. No lugar de naves, controla-se um robô que sobrevoa o cenário (há dois personagens à escolha).

A câmera fica posicionada no alto e, como padrão, a movimentação da tela rola na vertical ou horizontal à escolha do jogador. O esquema do jogo é manter-se vivo numa enxurrada de tiros que vêm de todos os lados, tentando destruir o batalhão de inimigos que surgem. É justamente a dificuldade insana que atrai a atenção.

Vencer as fases exige não apenas habilidade dos controles, que são simples, mas principalmente paciência, pois tudo funciona na base da tentativa e erro (você com certeza vai morrer muitas e muitas vezes antes de chegar ao final).

Ambos os personagens possuem um escudo de força que "absorve" certos tipos de tiros. Essa absorção é transformada em pontos que, numa certa quantidade, viram um ataque especial que devasta tudo e todos na tela. Mesmo com os controles fáceis de aprender e a ótima trilha sonora, o game peca pelas quedas de velocidade, principalmente nos ataques dos chefões.



△ *Parece impossível, mas a idéia é essa. Tente escapar destes fogos de artifício*

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Taito **Produtor:** Skonec **Na Internet:** http://www.taito.co.jp
Tipo: Shooter **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Dificuldade **Ponto fraco:** Quedas de velocidade **Gráfico:** 6,0 **Som:** 8,0
Controles: 10 **Desafio:** 10 **Diversão:** 9,0 **NOTA GERAL: 8,4**

PS2

FORD RACING 3

Se você curte jogos de corrida, pode escolher outro game, pois este aqui fede. Para começar, *Ford Racing 3* leva nota zero na sensação de velocidade. Dá na mesma andar a 150 km/h ou a 50 km/h. Infelizmente, esse é só um dos inúmeros defeitos do título.

Os controles são tão ruins que impedem qualquer possibilidade de diversão e ajudam a empurrar o game pro buraco. Habilidade com joystick não basta para dirigir bem os veículos. Eles reagem mal ao uso do freio e derrapam mesmo em baixa velocidade.

No festival de defeitos se destaca ainda a péssima mixagem de som. Dentro ou fora do veículo, o ruído do motor é exatamente o mesmo. Não há aquela sensação de ronco abafado por dentro ou o barulho do vento por fora.

Isso tudo sem dizer que a dificuldade do game mal diverte um chimpanzé. As corridas são ridiculamente fáceis, com adversários que não defendem posição e, ao que parece, estão ali só de enfeite. É um verdadeiro desperdício, pois o título tinha potencial para ser um bom jogo de corrida, já que há enorme variedade de modelos da Ford, incluindo clássicos como o GT40 e inúmeras variações do Mustang.

▲ *Parece uma corrida alucinante? Pois é, a gente aqui na redação também achou que fosse...*

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Empire Interactive **Produtor:** Razorworks **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 2
Na Internet: www.empireinteractive.com **Ponto forte:** Carros clássicos da Ford **Ponto fraco:** Lentidão em quase tudo
Gráfico: 5,0 **Som:** 3,0 **Controles:** 3,0 **Desafio:** 2,0 **Diversão:** 3,0 **NOTA GERAL: 3,0**

PS2

São mais de 50 horas de jogo, a maior parte em alto-mar. É um prato cheio só para os fanáticos

Por Humberto Martinez

SUIKODEN IV

Aventure-se pelos mares no quarto Suikoden e tente habilitar os seus 108 personagens para criar um exército invencível

△ Convoque um dos 108 personagens para formar um grupo com quatro integrantes

△ Os fãs de RPGs clássicos vão adorar as batalhas organizadas por turnos

△ Tome cuidado com os ataques bizarros contendo raios e insetos simultaneamente

Suikoden é uma das poucas séries nascidas no PS1 que conseguiu virar cult entre os exigentes fãs de RPGs. A quarta versão do PS2 mantém a qualidade da saga e oferece uma ótima trama aliada a uma enorme quantidade de desafios. O game rola boa parte do tempo em alto-mar e mostra as viagens de um capitão amaldiçoado que busca aliados para a sua jornada.

São exatamente 108 personagens espalhados pelo mundo, cada qual com diferentes características de combate, esperando a sua convocação. A estrutura do jogo foi melhorada para combinar com a nova trama, e agora, além de colocar seus personagens nas clássicas batalhas organizadas por turnos, o game também o desafia com elementos estratégicos em confrontos marinhos, no qual você deve controlar sua embarcação e decidir os movimentos para afundar os inimigos sem arriscar seu navio e tripulação.

Todos estes atraentes atributos já garantiram um enorme sucesso para o game no Japão e certamente vão cativar os ocidentais que querem investir mais de 50 horas de suas vidas em um só jogo.

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Konami **Produtor:** Konami **Na Internet:** www.konami.com **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1
Ponto forte: Enorme quantidade de personagens secretos. **Ponto fraco:** Cenários toscos. **Gráfico:** 7,0 **Som:** 7,5
Controles: 8,5 **Desafio:** 9,5 **Diversão:** 9,0 **NOTA GERAL: 8,3**

PS2

XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT AND BOSE

Você não pode perder a segunda versão do épico *Xenosaga*, do PS2. Não se trata de um simples RPG, mas de uma empreitada que vai consumir meses de empenho dos jogadores dispostos a desvendar todos os desafios disponíveis no título. Só as empolgantes animações e os quase ilimitados diálogos dos personagens já garantem muitas horas consumidas na frente da telinha.

Dando continuidade à excelente trama de ficção científica da série, *Xenosaga 2* dá seqüência à exploração espacial dos humanos em busca de uma solução definitiva para encerrar a guerra contra a raça alienígena Gnosis. A andróide KOS-MOS e seus companheiros humanos, que você controla no jogo, continuarão a lutar pela sobrevivência da espécie usando novos robôs de batalha em um sistema de luta bem mais estratégico, no qual é importante analisar bem cada ação.

Já a luta sem robôs, no mano-a-mano, também foi incrementada e agora você pode desenvolver seus personagens e adquirir dezenas de habilidades para fortalecê-los.

▲ Nem se meta a xavecar a bela KOS-MOS, ou você vai bater um papo com a "arminha" dela

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Namco **Produtor:** Monolith **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Na Internet:** www.xenosaga.com
Ponto forte: Dezenas de horas de ótima trama e desafios. **Ponto fraco:** As animações dos personagens são muito robóticas.
Gráfico: 8,5 **Som:** 9,0 **Controles:** 8,0 **Desafio:** 10 **Diversão:** 9,0 **NOTA GERAL: 8,9**

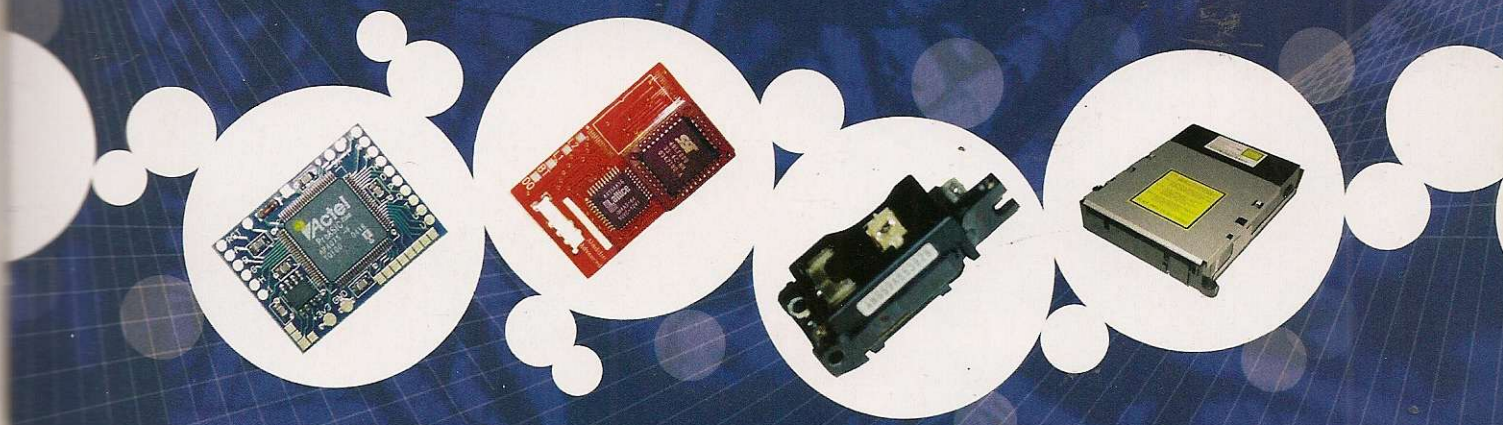
PS2

HK IMPORTS

dê muito mais força para o seu console!

A primeira empresa do Brasil a importar ModChips.

Atendimento especializado para lojistas e assistências!



Único distribuidor autorizado DMS3 e Matrix Team na América do Sul.

Aqui você encontra qualidade com o menor preço do mercado!

Televendas: (51) 3039-4444

compre através de nosso site:
http://www.hkimports.com.br

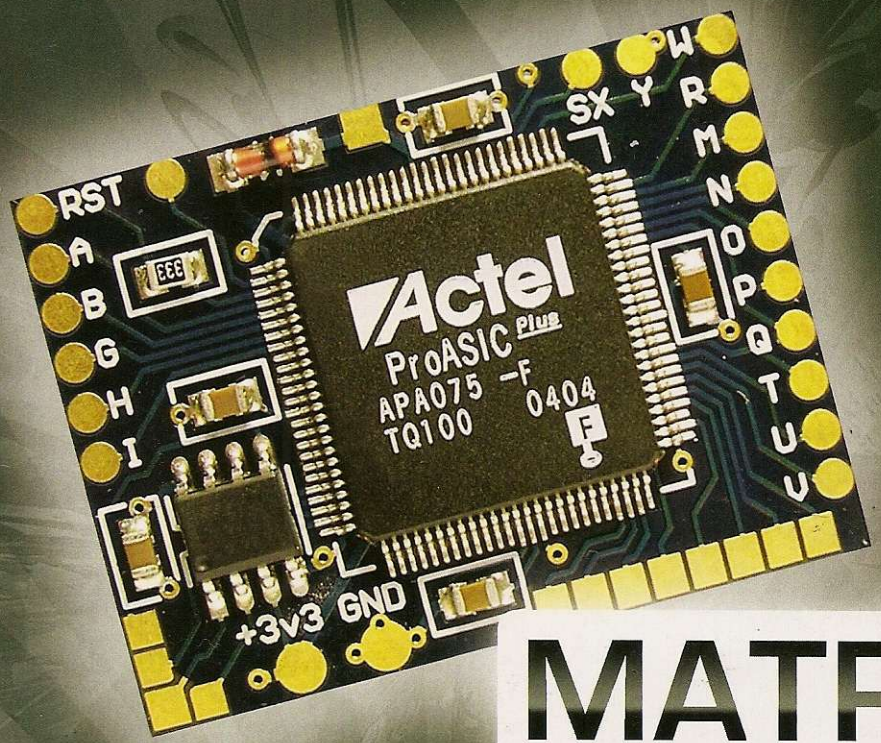
parceiros oficiais:

DMS TECHNOLOGIES

MATRIX

HK IMPORTS

A SOLUÇÃO DEFINITIVA PARA O SEU PSTWO!



MATRIX

Não se arrisque utilizando clones. Só o ModChip Matrix garante o melhor índice de compatibilidade para o seu PSTWO.

Cuidado com Modbo, Libertador Infinity 1.38 e outros, são cópias muito ruins do Matrix e qualquer atualização ou mudança de configuração do chip ocasiona falha de funcionamento no console. Compre sempre Originais!

Único distribuidor autorizado Matrix Team na América do Sul.

compre através de nosso site:
www.hkimports.com.br

Televendas: (51) 3039-4444

Dicas e Truques para PlayStation

FICHA DA GATA

Nome completo: Kaelly Anatasha Garcez
Idade: 20 anos
Solteira, casada ou enrolada? Solteira! (Aeeeeee)
Profissão: Modelo profissional
O que a gata curte: Ler, malhar e é viciada em corridas de automóveis. Fórmula 1, Fórmula Clio, Kart, a Kaelly tá em todas

Ela testou Burnout 3

A falta de intimidade com o PS2 pesou bastante. Na primeira corrida, a gata escolheu um compacto vermelho (é claro), mas demorou pra acelerar e ficou mais de 50 segundos atrás do penúltimo colocado. No modo Crash a coisa melhorou, e Kaelly socou seu carro sem dó num caminhão-tanque, causando o maior estrago. E o melhor é que depois de explodir com tudo, ela se animou e quis até correr de novo. É, galera, quem disse que as gatas não gostam do PS2?

GOSTOU DA GAROTA?

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Kaelly, visite o site da Editora Europa: **www.europanet.com.br**.

Fotos: Valerio Romahn – **Produção:** Aida Lima **Maquiagem:** Alexandre Corbanezi (BLZ)

Garota PlayStation
Fevereiro 2005

Não consegue passar daquela fase? A dica para detonar seu game está aqui

Edição 72 - R$ 6,90

- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2
- Detonados PS2: Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- Reviews (PS2): Golden Eye; Bard´s Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII; The Urbz: Sims in the City

Megapôster duplo Grátis

Edição 71 - R$ 6,90

- **GRÁTIS** pôster: frente com Calendário 2005 e verso com GTA detonado
- Detonados PS2: Need for Speed Underground 2; GTA San Andreas detonado no pôster e na revista; The King of Fighters 2003
- Reviews (PS2): Prince of Persia 2; LOTR: The Third Age; Jack 3; Killzone

Edição 70 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Resident Evil Outbreak 2; Mortal Kombat Deception
- Imperdível: Burnout 3 (PS2); Def Jam: Fight for NY (PS2)
- Especial: Final Fantasy 7. Todos os segredos do melhor RPG
- Reviews (PS2): Gradius V; Pro Evolution Soccer 4; Monster Hunter; Star Ocean

Edição 69 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Winning Eleven 8; Viewtful Joe; Van Helsing e Larry: Magna Cum Laude
- Em primeira mão, todas as novidades do Devil May Cry 3
- Reviews PS2: Ghosthunter; Headhunter; Shellshock Nam´67; Test Drive: Eve of Destruction; Astro Boy

Edição 68 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Street Fighter SFIII: 3rd Impact e Mulher-Gato
- Detonado PS1: Super SF2
- Segredos da Série Mega Man para PS1 e PS2
- GTA: San Andreas. Fique por dentro do game mais polêmico de todos os tempos. Você é livre para fazer o que der na telha em três grandes metrópoles

Edição 67 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Driver 3; Homem-Aranha 2 e Silent Hill 4
- Winning Eleven 8: a nova versão, mais realista. Times com escalações oficiais e muitas outras novidades
- Reviews: Mega Man Anniversary Collection; Psi-Ops; Front Mission 4; Batman: Rise of Sin Tzu; Way of the Samurai 2

Edição 66 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Harry Potter and The Prisioner of Azkaban e Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Mortal Kombat Especial Fatalities (PS1)
- As novas máquinas, os acessórios e fotos inéditas do Need For Speed Underground2
- Reviews PS2: Hitman Contracts; Ultraman 3

Edição 65 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Syphon Filter: The Omega Strain e The King of Fighters 2002
- Detonados PS1: Silent Hill 1 e Tony Hawk´s Segredos
- Prince of Persia 2 e outras novidades da E3, a maior feira de games do mundo
- Conheça o PSP, o novo videogame portátil da Sony

Edição 64 - R$ 6,90

- Detonados PS2: Forbidden Siren e Resident Evil Outbreak
- Resident Evil Outbreak 2: fotos chocantes e informações bizarras do lançamento mais apavorante do PS2
- Dica Especial PS1: Syphon Filter
- Reviews Animais PS2: Arquivo X; Gungrave OD

Edição 63 - R$ 6,90

- Detonados (PS2): Onimusha 3: Demon Siege; Winning Eleven 7 International
- Mortal Kombat 6: novas fotos, a jogabilidade e os lutadores confirmados do lançamento mais sangrento de todos os tempos
- Dica Especial (PS1): Tomb Raider sem gameshark

Edição 62 - R$ 6,90

- Detonados (PS2): Max Payne 2 e True Crime
- Syphon Filter Omega Strain: o grande lançamento do PS2 revelado em detalhes. Confira a jogabilidade, os novos modos de jogo e as fotos exclusivas
- Dica Especial (PS1): Alone In The Dark: The New NigthMare

Edição 58 - R$ 5,90

- Onimusha 3: conheça as novidades da terceira aventura desta série
- Detonados: The Simpsons: Hit & Run
- Dicas PS1: Resident Evil 1, 2 e 3; Metal Gear
- Dicas PS2: YU-GI-OH! The Duelists Of The Roses; Winning Eleven 7

Compre pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67

Edições Extras da Dicas e Truques para PlayStation

Novo!

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálodo inédito de jogos

Ed. Extra 4 - R$ 8,90

- Invoque esta revista e torne-se um mestre do Yu-Gi-Oh! Aprenda a jogar no videogame ou com cartas

Ed. Extra 3 - R$ 6,50

- Só para quem tem GameShark. São códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças para jogos do PS1 e PS2

Tudo para o gamemaníaco

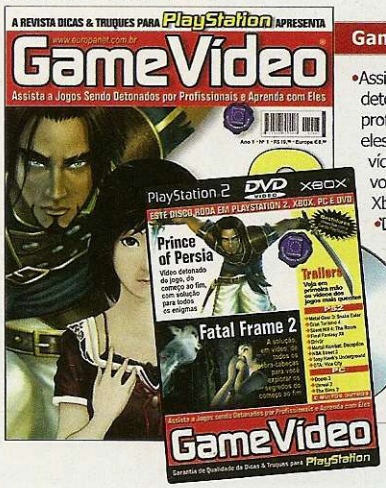
Lançamento

Revista Multiplataforma

Game Master - R$ 8,90

- A revista multiplataforma traz tudo para os videogames Xbox, Game Cube, PS2, PC, PSP, Game Boy, DS e games de celular. Nesta edição, são 137 jogos
- Detonados: Halo 2 (Xbox); Half-Life 2 (PC); Metroid Prime 2 (GC)
- GRÁTIS: livro com 68 páginas com o Prince of Persia Warrior Within detonado no Xbox, PC, PS2 e GC do começo ao fim

Revista com DVD



Game Vídeo - R$ 19,90

- Assista a jogos sendo detonados em vídeo por profissionais e aprenda com eles. São mais de 4 horas de vídeos gravados em DVD e você pode ver no PS2, Xbox, PC ou DVD player
- Detonados: Prince of Persia (roteiro do começo ao fim, com solução para todos os enigmas); Fatal Frame 2 (com a resposta para todos os quebra-cabeças para chegar até o fim)

Quer ganhar 2 edições da Dicas e Truques para PlayStation? Ligue agora mesmo e saiba como!

Para comprar, ligue ou envie este cupom à Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Revista	Nº	Qtde.	Preço	Frete*	Total

Nas compras acima de R$ 60,00, parcele suas compras em 3X sem juros

☐ **Cartão de Crédito:** ☐*à vista* ☐*3X sem juros*

Autorizo o débito de R$_____ no meu cartão:

( )Amex ( )Credicard ( )Diners ( )Visa ( )Mastercard

Nº: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐ Validade: ☐☐/☐☐

(número completo, como no verso do cartão) (mês) (ano)

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** ☐*à vista* ☐*3X sem juros*

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Oferta 125 Play 73

☐ **Depósito Bancário:** ☐*somente pagamento à vista*

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome:_____

Endereço:_____ Nº_____

Compl.:_____ Bairro:_____ Cidade:_____ Estado:____

CEP:_____ Tel.:(___)_____ Celular:_____

E-mail:_____

CPF:_____ RG:_____

Ou compre pela Internet: www.europanet.com.br

Oferta 125

*Fretes para postagem simples - 01 exemplar: SP e RJ = R$ 1,00 / Demais = R$ 1,50 - Frete 02 exemplares: R$ 2,00 - Frete 03 ou mais exemplares: SP e RJ = R$ 3,00 / N e NE = R$ 7,50 / Demais = R$ 5,00. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex consulte valores pelos telefones (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67. Preços válidos de 01/02/2005 a 28/02/2005, apenas para compras efetuadas pelo telefone, por pessoa física. Consulte nosso estoque antes de efetuar a compra.

Por Julio Wecchi

CAPCOM FIGHTING JAM

Jogabilidade do Street Fighter 3 e personagens de cinco jogos diferentes

△ *Esqueça os gráficos 3D e o realismo. CFJ é para os amantes do gênero Street Fighter*

A Capcom juntou os personagens de cinco de seus jogos mais populares para criar *Capcom Fighting Jam* (ou *Capcom Fighting Evolution*, nos States), para o PS2. Ao todo, são 23 lutadores jogáveis retirados dos games *Street Fighter 2*, *Street Fighter 3*, *Street Fighter Zero*, *Darkstalkers* (*Vampires*) e *Warzard*.

Cada lutador conta com os golpes originais de cada game, incluindo o sistema de combos. O detalhe é que as combinações são absurdas. Você pode detonar com mais de 50 hits acertando o adversário em qualquer posição, inclusive quando ele estiver nocauteado.

Você escolhe dois lutadores e pode trocá-los no término de cada round. Infelizmente, essa troca não pode ser feita durante o combate e não há um modo online. Foi uma pisada no tomate!

Você não é obrigado a jogar com o tosco do Anakiris, do Darkstalkers, mas ele é um dos 23 lutadores jogáveis

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Capcom **Produtor:** Capcom Production Studio 2 **Na Internet:** www.capcom.co.jp/fighting_jam **Tipo:** Luta **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** Cortar movimentos especiais do oponente **Ponto fraco:** Não é possível trocar lutadores durante o combate **Gráfico:** 5,5 **Som:** 5,0 **Controles:** 8,5 **Desafio:** 9,0 **Diversão:** 9,0 **NOTA GERAL: 7,3** PS2

KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT

▲ *Não se assuste: o visual ficou melhor, mas a jogabilidade é a mesma do KOF 94*

Atenção, fanáticos por jogos de luta 2D. Para comemorar os dez anos da série *King of Fighters*, a SNK Playmore lançou uma versão especial do primeiro título da série. *King of Fighters 94 Re-bout*, do PS2, chegou com uma série de modos que não existiam na versão original do Neo Geo, como o online, para disputas entre dois gamemaníacos de todos os cantos do mundo.

O título traz a mesma jogabilidade clássica. No modo principal, você escolhe um time fixo de três lutadores e encara outros três. Mas também é possível montar a sua própria equipe, como no *KOF 95*. Outra mudança está no visual dos lutadores e nos cenários. Tudo ficou mais colorido e, apesar da movimentação 2D, os cenários são em 3D. Até os golpes especiais foram retocados, e alguns, totalmente refeitos.

Entre os presentes de aniversário há a galeria de vídeo com documentários em japonês e o jogo original do antigo console da SNK, além de dois personagens adicionais jogáveis. Não deixe de conferir o listão de movimentos especiais na página 76 e detone.

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** SNK Playmore **Produtor:** SNK Playmore **Tipo:** Luta **Jogadores:** 2 **Na Internet:** www.snkplaymoreusa.com **Ponto forte:** Vídeos especiais, visual retocado e modo online **Ponto fraco:** O visual poderia ser bem melhor **Gráfico:** 6,5 **Som:** 8,0 **Controles:** 8,5 **Desafio:** 7,0 **Diversão:** 8,0 **NOTA GERAL: 7,6** PS2

AIRBORNE TROOPS
COUNTDOWN TO D-DAY

Se você tiver o primeiro Medal of Honor do PS1, não perca tempo nessa guerra básica

Um tiroteio básico, recomendado para iniciantes e para os que não conseguem enjoar deste tipo de game

▲ *Aproxime-se o máximo que puder dos inimigos na tranquilidade. Eles são burros*

▲ *Aproveite a munição ilimitada da pistola e mate todos à uma distância segura*

Se falta algo em *Airborne Troops*, do PS2, é novidade. O enredo é um dos mais manjados da Segunda Guerra, e coloca o jogador no papel de um paraquedista americano que deve ajudar a livrar a França dos invasores alemães.

O visual é o ponto forte, mas a jogabilidade é, no máximo, comum. O maior problema é a falta de desafio. Os inimigos, mesmo no nível mais difícil, demoram séculos para perceber a sua presença. Além disso, a movimentação do protagonista é extremamente limitada.

Apesar disso, o jogo tenta valorizar o ataque surpresa, como em *Splinter Cell*. É possível eliminar alguns inimigos por trás, sem gastar munição, mas o recurso não faz a mínima diferença no game, já que a pistola tem munição infinita. Vale, talvez, para quem esteja começando a atirar no PS2, se bem que, para isso, o primeiro *Medal of Honor* ainda é muito melhor.

FICHA TÉCNICA: **Distribuidor:** Playlogic **Produtor:** WideScreen Games **Na Internet:** www.playlogicinternational.com
Tipo: Tiro **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O visual **Ponto fraco:** Inimigos muito burros **Gráfico:** 7,0 **Som:** 6,0 **Controles:** 6,0
Desafio: 3,0 **Diversão:** 5,0 **NOTA GERAL: 5,0**

PS2

SILENT

Reviva o melhor do terror virtual direto de onde tudo realmente começou: nas neblinas aterrorizantes de um lugar chamado Silent Hill

Por Humberto Martinez

O gênero Survival Horror foi inventado pela série *Alone in the Dark*, nas aventuras sombrias do detetive Edward Carnby contra piratas fantasmas e xamãs demoníacos, porém foi na série *Resident Evil* que o gênero tornou-se conhecido mundialmente. As investigações de Jill Valentine e seus amigos do grupo especial STARS conseguiram arrancar muitos sustos dos jogadores com seu clima de suspense e zumbis que apareciam quebrando janelas quando menos se esparava. Anos depois, o estilo *Survival Horror* foi refinado e transformado em algo muito mais sério e aterrorizante, com um clima de tensão constante e elementos criados com o único intuito de mexer com o subconsciente humano de forma a criar uma constante sensação de desconforto e apreensão. Esta obra de arte infernal chamava-se *Silent Hill* e formou uma nova escola de terror, que continua influenciando muitos games até hoje.

Do que você tem medo?

A primeira coisa que qualquer jogador sentia era que todo o clima pesado vinha da densa neblina que engolia Silent Hill, a cidade deserta do game. E não é pra menos. A névoa cria uma impressão de que diversos olhos o observam enquanto você controla Harry Mason em sua busca por Cheryl, a filha perdida do personagem. E bastava um piscar de olhos para que uma criatura bizarra pulasse da névoa direto no seu pescoço.

Mas se a neblina era eficaz para causar medo em cenários externos, algo totalmente diferente era necessário para causar o mesmo efeito nas cenas internas do game: a claustrofobia. Os ambientes internos eram sempre escuros, opressores e sujos, passando sempre a impressão de que um ar diabólico emanava de cada corredor e sala. O despertar de medos humanos ancestrais causados por estes cenários era tão eficaz que até mesmo os monstros tinham um papel secundário no game. Para completar, a eterna trilha sonora,

HILL

ora sussurrante, ora estridente, dava um toque quase palpável de que o mal estava à sua volta. Isso sem contar o melhor elemento do terror de *Silent Hill*, e que, por causa do obstáculo do idioma, infelizmente, foi o menos aproveitado pelos brasileiros: a história. Seitas religiosas profanas, misticismo, violência e mistérios se mesclavam de forma tão pesada que até o próprio jogador, por vezes, era levado a pensar se não seria errado brincar com assuntos tão incomuns. É por tudo isso que *Silent Hill* é um dos maiores clássicos da nova geração de videogames e o eleito para estrear nossa nova seção, criada para homenagear os games inesquecíveis de PSOne, fazer com que os jogadores nostálgicos revivam grandes aventuras e mostrar aos iniciantes o melhor destes games marcantes.

A HISTÓRIA DE SILENT HILL

O que você já sabe

Harry Mason era um escritor e pai exemplar, mas sua vida virou de cabeça para baixo após a morte de sua mulher, vitimada por uma doença terrível e misteriosa. À beira de uma crise de depressão, o viúvo decidiu partir com sua filha em uma viagem de descanso para tentar deixar o sofrimento para trás e aproveitar a companhia da pequena Cheryl para alegrá-lo. A caminho de *Silent Hill*, uma pequena cidade de interior, Harry, perdido em lembranças enquanto dirigia seu jipe, é surpreendido pelo vulto de uma garota que aparece no meio da estrada. Na tentativa de evitar um desastre, o pai de Cheryl desvia com tudo e acaba caindo em uma ribanceira, desmaiando com o impacto. Ao acordar, Harry descobre, atônito, que Cheryl desapareceu. O pai parte desesperado em busca de sua filha, mas começa a perceber que algo muito estranho paira sobre as ruas desertas da cidade.

O que você talvez não saiba

A garota que aparece no meio da estrada e causou o acidente de Harry é Alessa, muito conhecida pela população de Silent Hill. A garota morreu de forma trágica em um acidente que abalou a cidade, mas somente alguns poucos sabem que ela, na verdade, foi morta por sua própria mãe, Dahlia Gilespie, a cabeça de um culto profano. Pregando ocultismo com fervor e usando drogas alucinógenas para aumentar a crença de seus devotos, Dahlia conseguiu espalhar a palavra do mal pela cidade. O ápice do culto seria o renascimento de Samael, o maior dos demônios, que só poderia ser parido por uma mulher especial em um ritual demoníaco. Alessa, a escolhida cresceu sendo preparada para isso, porém, ainda jovem, a garota se revoltou contra os propósitos de sua mãe e negou seu destino. Irada, Dahlia trancou Alessa em seu quarto e iniciou um incêndio.

O que você não sabe

Cheryl é Alessa. Alessa é Cheryl. Quando Harry Mason decidiu viajar para *Silent Hill*, não foi apenas uma péssima escolha ou destino, mas sim uma espécie de influência exercida por Alessa para atrair a sua "metade" renascida. Cheryl surgiu antes do conflito entre Dahlia e sua filha, pois Alessa, para impedir que seus dons pudessem ser usados por Dahlia, dividiu sua alma em duas e enviou uma parte para longe, provocando a criação de Cheryl. Harry Mason, portanto, não é o pai biológico da garotinha. Ele a encontrou ainda bebê abandonada na beira da estrada e convenceu sua esposa a adotá-la. Mesmo morta, porém, Alessa atraiu Cheryl a Silent Hill para se tornar completa novamente, manipulada pela mãe, que não desistiu de seus planos.

FRASES INESQUECÍVEIS

Os maiores fãs de *Silent Hill* com certeza lembram, no mínimo, de cinco frases-chiclete, daquelas que não saem da cabeça graças ao teor hilário ou à quantidade de vezes que um personagem a repete. Lembre a seguir duas frases inesquecíveis de Silent Hill:

A MAIS GRUDENTA

"Uh, radio... What´s going on with that radio?"
Essa Harry dizia quando seu rádio começava a emitir um bizarro sinal de estática. Demorou algum tempo para que ele percebesse que o sinal indicava criaturas demoníacas nas redondezas.

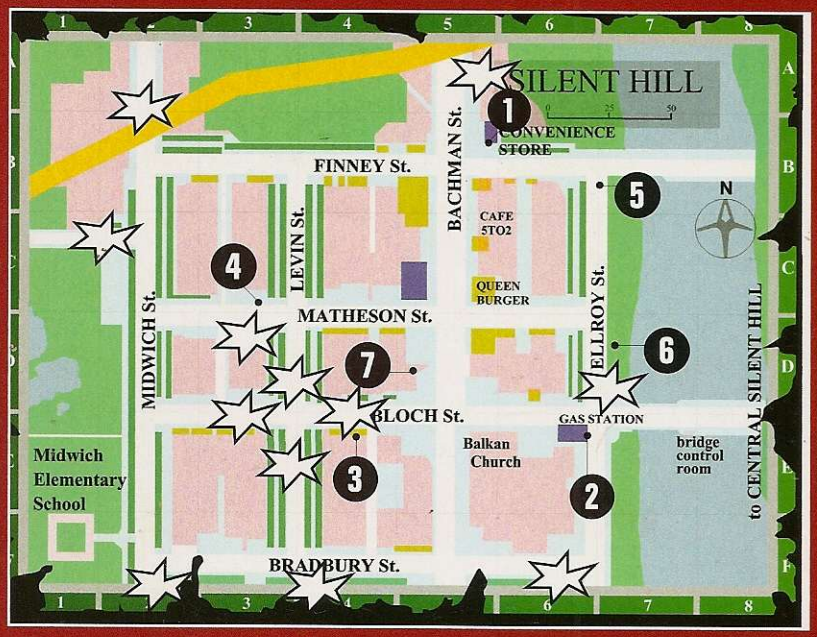
A MAIS HILÁRIA

"Did you see a little girl? Seven years old. Black hair..."
Toda santa vez que Harry Mason encontrava uma pessoa ele já tratava de passar a descrição completa de sua filhinha perdida. "Você viu uma garotinha? Sete anos de idade. Cabelos negros..". Um belo dia, o insistente pai fez essa pergunta para um bando suspeito de alienígenas que, incrédulos, fritaram o escritor com um raio laser e o arrastaram pelas pernas até os confins do universo.

NOVA GERAÇÃO DE HORROR

Fãs de *Silent Hill*, preparem-se. O terror da série está prestes a ser imortalizado nos cinemas. Roger Avary, roteirista que participou da criação do explosivo *Pulp Fiction* junto com Quentin Tarantino, divulgou em seu site pessoal que está trabalhando na criação do filme *Silent Hill*. A direção do longa será de Christophe Gans (*O Pacto dos Lobos* e *Necronomicon*).
Ainda não há informações oficiais sobre o enredo do filme, mas são grandes as chances de que o roteiro seja inspirado na história de Cheryl, a filha adotiva de Harry Mason, já que Roger Avary indicou a atriz iniciante Julia Sandberg para o papel principal. As filmagens de *Silent Hill* estão marcadas para começar em fevereiro de 2005.

MAPA DA CIDADE



1 Item secreto *Channeling Stone*. Disponível após terminar o game com o final *Good +*.

2 Termine o game em qualquer nível de dificuldade e entre na oficina do posto de gasolina para encontrar o item *Gasoline*. Ele é obrigatório para coletar as armas secretas britadeira e serra-elétrica.

3 A serra-elétrica está na vitrine quebrada. Veja as condições para conseguir pegá-la no quadro *Todas as Armas*. Para encontrar a britadeira, procure entre os barris. A explicação para a habilitar esta arma também está no quadro *Todas as Armas*.

4 Casa do cachorro com uma chave escondida. Para conseguir pegar a chave, antes você deve ler o arquivo no fim da rua.

5 Chave 1: *Key of Lion*

6 Chave 2: *Key of Scarecrow*

7 Chave 3: *Key of Woodman*

Bloqueios

SILENT HILL EM PORTUGUÊS

Tem coisa que só fã mesmo tem disposição para fazer. Como a Sony não tem representante no Brasil e as chances de *Silent Hill* aparecer em português, oficialmente, são nulas, alguns fãs do game tiveram um trabalhão e traduziram todo o game. A cópia alternativa em português de *Silent Hill* pode ser encontrada em diversos pontos de comércio, digamos, "alternativo". É uma ótima pedida para quem tem a versão original do game, PS2 destravado e quer entender melhor a história.

CULTURA INÚTIL DE SILENT HILL

Muito comum no mundo dos videogames, *Silent Hill* esconde muitas mensagens secretas em seu contexto. Conheça algumas delas:

Os sobrenomes de três professores da escola primária de Silent Hill foram inspirados nos integrantes da banda de rock Sonic Youth. Os professores eram citados como Gordon, Moore e Ranaldo nos arquivos do game, o que corresponde aos roqueiros Kim Gordon e Thurston Moore da formação original do Sonic Youth e Lee Ranaldo, da segunda geração da banda.

Alguns nomes das ruas de Silent Hill podem ter sido inspirados em grandes nomes da literatura mundial. Supõe-se que a rua Levin, por exemplo, foi inspirada no escritor Ira Levin (*O Bebê de Rosemary* e *The Boys from Brazil*), enquanto a rua Ellroy pode ser uma homenagem a Jack Ellroy (*The Black Dahlia*, suspense adaptado até para um game de PC homônimo). Já a rua Koontz parece homenagear Dean Koontz, autor do clássico *Phantoms*. Há diversas outras referências deste tipo, mas é claro que tudo pode ser uma grande coincidência.

FINAIS SECRETOS

Todo mundo já sabe que um dos maiores fatores de replay de *Silent Hill* são seus diversos finais secretos. Veja como liberá-los:

• **Good +:** Chegando a *Silent Hill Lake Side*, vá ao *Annie´s Bar* para salvar Kaufmann. Mais tarde, use o item *Unknown Liquid* na policial Cybil para salvá-la da possessão no parque.

• **Good:** salve Kaufmann e mate Cybil no parque de diversões.

• **Bad +:** passe batido pelo *Annie´s Bar* e não salve Kaufmann. Salve apenas Cybil no confronto do parque.

• **Bad:** seja cruel e não salve Kaufmann nem Cybil.

• **UFO:** em primeiro lugar, termine o game com qualquer um dos finais mostrados acima. Comece uma nova partida e vá ao *Convenience Store* de *Old Silent Hill*. A seguir, pegue o item *Channeling Stone* sobre o balcão e use-o nos seguintes locais para fazer contatos extraterrenos:
Old Silent Hill: telhado da escola;
Central Silent Hill: faça contato no estacionamento do motel;
Lake Side: dentro da cabine do barco;
Central Silent Hill: dimensão infernal, no pátio de entrada do hospital;
Lake Side: no topo do farol.

MAIS UM BEBÊ DIABO

Longa vida à série *Silent Hill*! Masashi Tsuboyama, chefe da equipe de designers da série, afirmou já estar trabalhando em *Silent Hill 5* e promete um nível muito maior de terror para os fãs. O game, porém, deve sair só para a próxima geração de consoles, ou seja, PS3 e Xbox 2.

DICA IMPORTANTE

Pause o game, entre no menu de opções e aperte L1+L2+R1+R2 para abrir um menu secreto com ainda mais opções. Você pode mudar a cor do sangue dos monstros, o esquema de movimentação e até multiplicar a quantidade de balas nos pacotes de munição (esta função aumenta quando você termina o game).

TODAS AS ARMAS

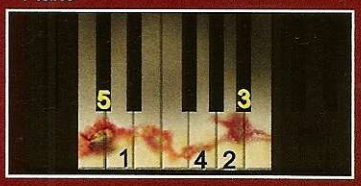
Conheça a seguir todas as armas do game e veja como consegui-las:

• **PIPE:** no beco do qual Cheryl foge.
• **KNIFE:** no balcão da lanchonete inicial do game.
• **HANDGUN:** Cybil entrega a você no início.
• **SHOTGUN:** no banheiro da escola possuída.
• **RIFLE:** adquirida automaticamente na luta contra a larva.
• **FIRE AXE:** no gerador do hospital infernal.
• **AXE:** no altar do antiquário.
• **CHAINSAW:** termine o game em qualquer nível de dificuldade, depois comece uma nova partida e vá ao *Gas Station* coletar o item *Gasoline*. Vá a rua Bloch para encontrar a serra elétrica na vitrine de uma loja.
• **DRILL:** repita todo o procedimento acima e pegue o item *Gasoline*. Em seguida, vá ao *Bridge Control Room* e pegue a britadeira.
• **KATANA:** faça o final *Bad +* e pegue-a na salinha da casa que você abre com a chave encontrada na casa do cachorro.
• **HYPERBLASTER:** encerre o game com o final UFO.

QUEBRA-CABEÇAS

Chega de passar nervoso. Descubra as soluções para todos os enigmas sinistros do game e preocupe-se apenas em sobreviver:

• **Piano**



• **Porta do Hospital**

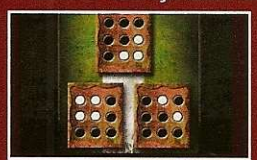
• **Senha do Depósito**
Digite 0473 para abrir o Indian´s Runner.

• **Código do Motel**
A senha da porta é 0886.

• **Porta em Nowhere**
Escreva ALERT no painel da porta.

• **Enigma do Zodíaco**
6 para sagitário, 4 para touro e 8 para gêmeos.

• **Quebra-Cabeça das Fotos**



MAESTRO INFERNAL

A trama macabra e o clima infernal de *Silent Hill* não teriam o mesmo impacto se não fosse por Akira Yamaoka. O músico é responsável pela composição e produção de todas as trilhas da série. Seu estilo musical macabro e pesado é muito respeitado no Japão, elevando o artista a um nível de celebridade. O CD da trilha sonora do primeiro *Silent Hill* é indispensável para os fãs, porém já se tornou uma peça rara no mercado. Por isso, se você quiser ouvir todas as músicas da saga, visite o site abaixo: www.silenceisbroken.com/soundofsilence/index_.html.

FAIXAS DA TRILHA DE SILENT HILL

01 - Silent Hill
02 - All
03 - The Wait
04 - Until Death
05 - Over
06 - Devil's Lyric
07 - Rising Sun
08 - For All
09 - Follow The Leader
10 - Claw Finger
11 - Hear Nothing
12 - Children Kill
13 - Killed By Death
14 - Don't Cry
15 - The Bitter Season
16 - Moon Child
17 - Never Again
18 - Fear of the Dark
19 - Half Day
20 - Heaven Give Me Say
21 - Far
22 - I'll Kill You
23 - My Justice For You
24 - Devil's Lyric 2
25 - Dead End
26 - Ain't Gonna Rain
27 - Nothing Else
28 - Alive
29 - Never Again
30 - Die
31 - Never End Never
32 - Down Time
33 - Kill Angels
34 - Only You
35 - Not Tomorrow 1
36 - Not Tomorrow 2
37 - My Heaven
38 - Tears of...
39 - Killing Me
40 - She
41 - Esperandote
42 - Silent Hill (Other Side)
43 - Silent Hill Bloopers
44 - UFO Ending
45 - Silent Hill Pianissimo

DETONADO

DRAGON BALL Z® BUDOKAI 3

Por Humberto Martinez

Batalhas alucinantes, magias cabulosas e o fim do sistema de tabuleiro. Fã nenhum vai querer ficar de fora desta disputa

Para o alívio e felicidade dos fãs de *Dragon Ball*, finalmente a terceira versão da série *Budokai* foi lançada nos EUA. E apesar de ser uma complicada combinação de surpresas agradáveis e decepções inesperadas, o game é arrasador. Na parte das surpresas boas, o sistema de luta foi incrementado com elementos que tornaram as batalhas mais dinâmicas e competitivas. Há novos esquemas de esquivas, teletransporte e métodos intuitivos para confrontar ou escapar dos destruidores ataques especiais. Outra inovação bem-vinda é a liberdade de voar pelos cenários, inspirados no anime, em busca de confrontos, itens e esferas do dragão, fato que vai alegrar muito os jogadores que não gostaram do limitado sistema de tabuleiro de *Budokai 2*.

Mas agora que você já se empolgou com as boas novas, chegou a hora de revelar a bomba: a apresentação da história é a mais tosca de toda a série. Enquanto na primeira versão havia cenas fantásticas do anime refeitas em 3D para dar vida à história e pequenas animações reconstituíam os eventos do desenho animado em *Budokai 2*, a terceira versão mostra apenas imagens estáticas dos personagens na tela, com diálogos desfalcados e mal editados rolando de fundo para explicar os eventos – é simplesmente horrível.

Desenvolva seu guerreiro

Além de colecionar dezenas de cápsulas especiais que fortalecem seu lutador com habilidades, poderes e funções especiais, você pode desenvolver os atributos técnicos dos guerreiros em um novo sistema típico de RPGs. Em cada batalha do modo principal, você adquire experiência de luta e, ao acumular uma certa quantidade de pontos, pode aumentar a força, defesa, energia e outros atributos do lutador.

E se há como elevar todos os pontos do personagem ao máximo e transformá-lo em uma verdadeira máquina de combate, a tarefa é árdua e demorada, pois a cada nível que o lutador sobe, mais pontos são necessários para alcançar o próximo. Esta novidade vai melhorar ainda mais as competições multiplayer, já que os guerreiros de cada lutador podem ter características totalmente diferentes, que só ficarão evidentes na arena.

Seleção desfalcada

Quase todos os personagens famosos da série *Z* de *Dragon Ball* já foram usados nas duas versões anteriores de *Budokai*, o que deixou a esperança de que personagens série *GT* pudessem aparecer em *Budokai 3*. No entanto, o único representante de *Dragon Ball GT* que chegou ao game é Omega Sheron, o monstro que surgiu da energia negativa das Esferas do Dragão. Ou seja, nada de Gurdo, Zarbon, Dodoria, andróide Super 17 e outros vilões que seriam muito bem-vindos.

A salvação, porém, é que você pode habilitar lutadores inéditos muito legais, como Cooler, o irmão de Freeza, e o lendário super saiyajin Broly, ambos vindos de filmes da série, isso sem contar Uub, a reencarnação de Buu. E se na parte das fusões há o Gogeta Super Saiyajin nível 4, fusão máxima entre Goku e Vegeta, outras fusões dementes das outras versões ficaram de fora, como Gokule (Goku + Hercule) e Tiencha (Tien + Yamcha). O jeito agora é esperar por uma versão com todos os personagens e fusões e, enquanto isso, usar o detonado das páginas a seguir para explorar todos os personagens de *Budokai 3*.

CONTROLES

■	Soco
▲	Chute
✖	Defesa
●	Magias
L1	Agarrar
L2	Hyper Mode
R2	Ataque Carregado

MODOS DE JOGO

▲ *Só com Goku e Vegeta na fusão de nível 4 é possível encarar Shenron*

Há diversos modos de jogo inéditos na versão Budokai 3. Confira a seguir quais são eles e aprenda as melhores dicas para detonar os inimigos sem ser esmagado.

DRAGON UNIVERSE

Este é o principal modo do game, no qual os lutadores selecionados enfrentam seus inimigos característicos na ordem cronológica do desenho animado. Além de ser o melhor lugar para habilitar personagens secretos e encontrar cápsulas especiais, o Dragon Universe é o ponto de partida para o desenvolvimento de seus lutadores, já que as batalhas geram pontos que podem ser investidos nos atributos deles. O único problema é que nem todos os personagens do game podem ser usados no Dragon Universe, o que o limita ao seguinte time:

Lutadores Normais: Goku, Kid Gohan, Piccolo, Krillin, Tien e Yamcha
Lutadores Secretos: Vegeta, Teen Gohan, Gohan, Uub e Broly

LIBERDADE DE EXPLORAÇÃO

No Dragon Universe, você tem liberdade total para explorar todo o território dos planetas que visitar para caçar inimigos ou localizar itens e eventos secretos. A movimentação neste modo é simples e rápida, exigindo apenas que o jogador se mantenha atento aos pequenos pontos brilhantes espalhados nos cenários. Estes pontos revelam locais secretos, onde é possível lutar e obter itens. Até mesmo o sistema de controle do modo de exploração lembra o desenho animado, já que os guerreiros podem voar na velocidade da luz (segure L1) e procurar adversários rastreando seu KI (segure R1).

ESFERAS DO DRAGÃO

As sete esferas mágicas da série *Dragon Ball* estão escondidas pelos cantos mais inesperados de diversos planetas. Para encontrá-las facilmente, vasculhe o primeiro planeta que visitar e procure todos os pontos marcados com **???** para encontrar o radar especial. Aperte ▲ para acionar o dispositivo e as esferas serão indicadas por bolinhas laranjas no visor do radar. Após localizar as sete esferas, você pode evocar Shen Long no final dos desafios do Dragon Universe. O dragão realizará apenas um entre três desejos, sendo eles: Breakthrough (cápsula que habilita todas as habilidades do personagem), Memory (galeria de vozes do lutador) e uma cápsula especial de defesa. Para obter as três premiações possíveis deste modo, você deve completá-lo três vezes, certificando-se de que o lutador esteja com todas as esferas do dragão em seu bolso.

AUMENTE SEU PODER

Todas as suas técnicas de defesa e ataque nas lutas do Dragon Universe são analisadas e convertidas em pontos de experiência, que por sua vez servem para aumentar diversas habilidades de seu lutador a seu critério. Habilite e equipe a cápsula WE GOTTA POWER!!! para dobrar o ganho de experiência e turbinar seu guerreiro bem mais rápido. Os pontos adquiridos podem ser investidos nas seguintes características:
Health: quantidade de energia;
KI: quantidade de energia psíquica;
Attack: nível de força;
Guard: nível de defesa;
Ability: capacidade de esquiva e recuperação de ataques;
Arts: poder de seus ataques especiais;

▲ *Vou usar meu hiperpoder para salvar a Terra. Ops... lá se vai o planeta*

▲ *A fusão máxima de Goku e Vegeta é secreta e exclusiva de Budokai 3*

▲ *Meu KI é maior que o seu. Controle para disputas de magia é intuitivo*

Com: nível de força que seu lutador demonstrará quando você o enfrentar no modo Dragon Arena.

WORLD TOURNAMENT

É o modo correspondente ao Torneio Mundial de Artes Marciais do anime. Você pode encarar o campeonato em três níveis de dificuldade diferentes: Novice, Adept e Advanced. No início do game, porém, apenas o primeiro nível está disponível. Seja campeão do torneio para que os demais níveis apareçam à venda no Skill Shop. Quanto maior o nível de dificuldade, maior sua recompensa em dinheiro.

DRAGON ARENA

Este é o único modo de jogo secreto de *Budokai 3*. Para habilitá-lo, termine o Dragon Universe com todos os personagens, incluindo os secretos. Em Dragon Arena, você pode competir usando os lutadores desenvolvidos no Dragon Universe ou começar com um guerreiro normal. Neste modo, você também recebe pontos de experiência que podem ser usados para continuar a aprimorar seus lutadores ou para fortalecer os personagens que não podem ser usados no Dragon Universe. Os inimigos podem ser escolhidos a partir de uma enorme lista de oponentes com os mais variados níveis de força.

PRACTICE

Lugar perfeito para conhecer as principais técnicas de lutas e colocá-las em prática. Veja a seguir quais são as missões para vencer todos os capítulos do modo Training.

Capítulo 01: apenas assista à explicação.

Capítulo 02: treino de movimentação:
Parte 1 - ande para frente e para trás;
Parte 2 - aperte → → e ← ←;
Parte 3 - aperte → → e segure →, depois repita a seqüência para trás;
Parte 4 - aperte ↑ + ✖ e ↓ + ✖;
Parte 5 - treine socos;
Parte 6 - treine chutes;
Parte 7 - → → + ■;
Parte 8 - segure ✖.

Capítulo 03: treino de controle de KI:
Parte 1 - segure ✖ e aperte ← ←.
Parte 2 - aperte ● várias vezes.
Parte 3 - aperte ● no impacto.

Capítulo 04: execute os comandos indicados na tela. No último estágio, solte a magia junto com o adversário e gire o analógico direito para vencer a disputa.

Capítulo 05: encha sua barra de KI e aperte ✖ + ■ + ▲.

Capítulo 06: técnicas de esquiva:
Parte 1 - ao cair no chão, aperte ✖;
Parte 2 - aperte ✖ repetidamente.

Capítulo 07: treino de técnicas de teletransporte:
Parte 1 - no momento do impacto, aperte → + ●;
Parte 2 - aperte R1 para jogar o adversário no ar e pressione ●.

Capítulo 08: treino de ataques carregados:
Parte 1 - aperte ■ + ✖;
Parte 2 - aperte → + ■ + ▲;
Parte 3 - aperte → → + ■ + ▲;
Parte 4 - aperte ■ + ▲;
Parte 5 - aperte ■ + ▲ ao mesmo tempo que o inimigo.

Capítulo 09: treino de ataques especiais:
Parte 1 - aperte ■ + ✖ + ▲ + ●;
Parte 2 - repita o comando anterior.

▲ *Olha o tamanho desse cara! Broly é muito difícil de derrotar e de habilitar*

TÉCNICAS DE LUTA

Conheça as principais técnicas de combate para arrepiar seus oponentes:

Esquiva ninja: quando seu inimigo atacar com socos e chutes, aperte ✖ repetidamente para se esquivar.

Teletransporte: no momento do impacto inimigo, aperte → + ●.

Carregar KI: aperte ← ← e segure ✖

Agarrão: perto do adversário, aperte ■ + ✖ ao mesmo tempo.

Dragon Rush: acerte seu oponente com R1 ou qualquer outro golpe que o arremesse longe e aperte ● para se teletransportar e iniciar o Dragon Rush. Escolha um botão e o aperte logo em seguida. Se o inimigo apertar o mesmo botão, seu ataque vai falhar, caso contrário você continua seu ataque e pode escolher outro botão.

Magias Especiais: carregue sua barra de KI e aperte L2 ou ■ + ✖ + ● + ▲ para ativar o Hyper Mode. Se você tiver a quantidade de barras de KI exigidas pelo ataque especial, aperte novamente os mesmos botões para aplicá-los. Durante o ataque, surge um medidor de força. Aperte qualquer botão sempre que o medidor se encher para somar força de ataque e superar a barra de defesa inimiga.

Capítulo 10: aperte L2 para entrar em Hyper Mode, acerte seu inimigo com R1 e aperte ●.

Capítulo 11: aperte ↓, ↓ + ✖ para usar a cápsula.

Capítulo 12: apenas assista à explicação.

SKILL EDITING

Nesta opção estão reunidas todas as ferramentas relacionadas com as cápsulas especiais. Há quatro tipos de cápsulas: habilidades (vermelhas), equipamentos (verdes), itens (amarelas) e opções secretas do jogo (cinzas). As cápsulas podem ser adquiridas durante o modo Dragon Universe ou compradas na opção Skill Shop. Para equipá-las, entre na opção Edit Skill ao selecionar seu lutador ou na função Edit Capsules do Skill Editing. Você pode negociar suas cápsulas e trocá-las com um amigo: para isso basta conectar os dois Memory Cards no videogame, entrar na opção Skill Editing e escolher a ferramenta 1P/2P para começar a negociação.

GUERREIROS BUDOKAI 3

Assim como nas demais versões da série, em Dragon Ball Z: Budokai 3 você conta com um pequeno e limitado grupo de guerreiros no início, mas pode habilitar muitos outros no decorrer do game. Alguns são fáceis de conseguir, mas há outros que exigem diversos esquemas secretos para serem liberados. Conheça os personagens básicos do game e saiba o que fazer para completar a sua galeria de guerreiros.

Goku - disponível desde o início do game.

Kid Gohan - disponível desde o início do game.

Teen Gohan - termine o Dragon Universe com Kid Gohan.

Gohan - finalize o modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Great Saiyaman - complete o Dragon Universe com Gohan.

Goten - entre no modo Dragon Universe com Great Saiyaman e derrote Goten.

Trunks - termine o modo Dragon Universe com Vegeta.

Kid Trunks - entre com Vegeta no Dragon Universe e destrua Maijin Buu.

Krillin - disponível desde o início do game.

Piccolo - disponível desde o início do game.

Tien - disponível desde o início do game.

Yamcha - disponível desde o início do game.

Raditz - disponível desde o início do game.

Nappa - disponível desde o início do game.

Captain Ginyu - jogue com Goku no Dragon Universe e vença o Capitão Ginyu.

Recoome - entre no Dragon Universe com Goku e derrote Recoome.

Freeza - vença Freeza no Dragon Universe com Goku.

Android #17 - jogue com Piccolo no Dragon Universe e vença Android #17.

Android #18 - termine a jornada de Krillin no Dragon Universe.

▲ *As animações dos especiais, fiéis ao anime, deixam qualquer um babando*

Dr. Gero - aventure-se com Yamcha no Dragon Universe e vença Dr. Gero.

Cell - complete o Dragon Universe com Teen Gohan.

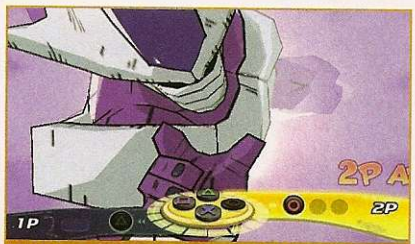
Majin Buu - derrote-o com Goku, no Dragon Universe.

Super Buu - controle Goku no Dragon Universe e vença Super Buu.

Kid Buu - com Goku, chegue ao final do Dragon Universe e derrote a última forma de Buu.

Dabura - derrote-o com Gohan adulto no Dragon Universe.

Vegeta - jogue com Goku no Dragon Universe e derrote Vegeta.



▲ *O maior KI do universo não garante um Dragon Rush. É preciso sorte*

Coleção que é coleção tem as suas figurinhas raras. Veja o que fazer para habilitar os lutadores mais secretos do game

LUTADORES ULTRASECRETOS

Android #16
Termine o Dragon Universe com Krillin e comece uma nova partida com o mesmo lutador. No único momento da jornada em que surgirem dois pontos vermelhos no mapa, escolha o ponto da direita para encontrar um sapo, que na verdade é o capitão Ginyu. A seguir, continue sua aventura até a saga dos andróides, depois vá ao sul do mapa e investigue o arquipélago para encontrar o ponto Plains. Investigue-o para encontrar o Android #16 e leve-o até West City para que Bulma o conserte e o habilite para você.

Videl
Entre no modo Dragon Universe com Gohan e vá até a casa de Goku, local onde você iniciou este modo. Procure a área **???** nas proximidades para encontrar Videl. Em seguida, vá às ilhas na região sudeste e procure outro ponto secreto para encontrar Videl novamente. Após o papo, a garota será habilitada.

Cooler
Complete o Dragon Universe com Goku e Vegeta, depois comece uma nova partida com Goku no Dragon Universe e siga sua jornada até derrotar Freeza pela primeira vez. Desta vez surgirão três pontos no seu mapa. Salve seu progresso e vá ao ponto mais ao sul para encontrar Vegeta pronto para encará-lo. Derrote-o rapidamente e vá ao próximo ponto para encontrar Cooler, o irmão de Freeza. Vença a disputa para habilitar o vilão.

Kid Goku
Quando estiver jogando com Goku no Dragon Universe, visite a casa do mestre Kame logo após o confronto com Radditz, antes de seguir para a batalha com Nappa. A casa do velho sem vergonha fica em uma pequena ilha na extremidade direita do mapa. Encontre-a e você habilitará a versão infantil de Goku. Outro meio de habilitar Kid Goku é terminar o Dragon Universe com Broly.

Supreme Kai
Termine o Dragon Universe com a versão adulta de Gohan e entre de novo neste mesmo modo com o mesmo personagem. Siga as instruções para habilitar Videl, nesta mesma página, e encontre a garota nos dois pontos de encontro secretos. Derrote Goten no ponto indicado pelo mapa e, antes de seguir para o próximo ponto, vá à região no extremo esquerdo para encontrar a torre Kami´s Lookout. Entre nela e derrote Piccolo, depois siga para o norte do mapa e procure a área Mountains para bater um papo com Vegeta. Vá ao ponto indicado e detone Dabura e Vegeta, depois siga para Central City, no centro, e procure o ponto Plains nos arredores para encontrar Supreme Kai e habilitá-lo.

Hercule
Jogue com Piccolo no Dragon Universe e alcance o capítulo final do game. Após o evento em Central City e antes do confronto com Maijin Buu, vá ao deserto próximo do Baba´s Palace e procure o ponto **???** para encontrar Hercule. Após o bate-papo, volte a Central City para dar início a outro evento e assim habilitar Hercule.

Bardock
Após completar o Dragon Universe pelo menos uma vez com Goku, recomece outra aventura com o herói. Logo no início, procure a nave solitária que Raditz usou para chegar à Terra e investigue-a para habilitar Bardock, o pai de Goku. Outra opção para habilitar este guerreiro é usar um save game de *Budokai 2* para começar a partida.

Broly
O lendário super saiyajin é o guerreiro mais legal do game e também um dos mais difíceis de habilitar. Em primeiro lugar, termine o Dragon Universe com Goku e comece uma nova partida com o mesmo herói. Ao chegar à etapa final do game, derrote Maijin Buu, a primeira forma do bolo-fofo. Logo que finalizar a batalha, vá ao próximo ponto para que Gohan seja absorvido por Super Buu. Antes de seguir para o próximo ponto, porém, investigue a área ao redor para encontrar a marca **???**, na qual você vai encontrar Hércule. Vá até a área do ponto vermelho no mapa e procure por outro ponto **???** nas imediações. Perto deste mesmo local, procure a região Montains e converse com Supreme Kai para descobrir mais pistas sobre Broly, depois prossiga para a batalha contra Super Buu e derrote-o. Enfrente Kid Buu, derrote-o e o game tomará rumos diferentes do original. Vá ao novo ponto indicado pelo mapa para enfrentar o poderoso Broly e vença a insana luta para habilitá-lo.

Saibaman
Entre no modo secreto Dragon Arena e use um lutador com nível entre 10 e 20. Enfrente apenas adversários com nível superior a 40 até que Nappa o desafie. Derrote-o e você habilitará Saibaman.

Cell Jr.
Vá ao modo secreto Dragon Arena e escolha um de seus lutadores que tenha nível entre 20 e 40. Enfrente diversos adversários com nível superior a 35 até que surja a mensagem *Someone Has Suddenly Broke In*, indicando que você foi desafiado por outro lutador. Para habilitar Cell Jr., você deve ser desafiado por Piccolo e vencer a luta logo de primeira.

Uub
Jogue com Goku no Dragon Universe. Na batalha contra Kid Buu, a última transformação de Maijin Buu, destrua o inimigo com o poder especial Super Spirit Bomb. Você tem que estar com as habilidades Super Saiyan 1 e 2 equipadas, mas não pode usá-las no momento do ataque especial. A idéia é que você use o Super Spirit Bomb com Goku normal ou, no máximo, com o Kaioken ativado. Acumule cinco barras de KI e aperte L2 duas vezes para aplicar a magia. Com isso, Goku se transforma em super sayajin nível 2 durante a animação do ataque e arremessa uma enorme bola de energia ao invés de absorvê-la para aplicar o Super Dragon Fist. É obrigatório que você consiga vencer a defesa de Kid Buu no ataque. Se executar a estratégia corretamente, surgirá um novo ponto na arena do Torneio de Artes Marciais após a luta. Vá até lá e vença Uub para habilitá-lo.

Omega Shenron
Para habilitar o poderoso Omega Shenron é preciso jogar com Goku pela terceira vez no Dragon Universe, ter Broly habilitado e também estar equipado com a cápsula Super Saiyan 4, que possibilita a transformação em super saiyajin nível 4. Repita o procedimento para encontrar Broly e derrote o lendário saiyajin. Vai rolar uma animação e Goku e Vegeta vão se fundir. Após a seqüência, um novo ponto surgirá no mapa. Vá até lá e converse com Bulma em West City, depois siga ao próximo ponto indicado para ganhar a fusão Gogeta. Derrote Gotenks, a fusão entre Goten e Trunks, e vá ao próximo ponto para encontrar Omega Shenron. Vegeta surgirá para ajudá-lo. Com Goku e Vegeta transformados em saiyajins nível 4, você receberá a mais poderosa fusão, a Super Sayan 4 Gogeta. Use seus novos superpoderes para destruir o monstro e habilitá-lo.

FICHA TÉCNICA **Tipo:** Luta **Distribuidor:** Atari **Produtor:** Dimpz Corporation **Na Internet:** www.atari.com/dragonballz
Ponto forte: Muitos segredos e excelente sistema de luta **Ponto fraco:** Péssima apresentação da história **Gráfico:** 9,5
Som: 9,0 **Controles:** 9,5 **Desafio:** 9,5 **Diversão:** 8,5 **Jogadores:** 1 **NOTA GERAL: 9,2**

PS2

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13
Matrix	US$ 40
Ótica PS1	US$ 28
Ótica PS2 400B	US$ 76
Ótica Dreamcast jap	US$ 28
Flat Alongadora	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 3.36
Laser PS1	US$ 1.50
Laser PS2	US$ 21
Suspensão c/ lente PS1	US$ 4.40
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13.20
Suspensão 400-R	US$ 26.40
LA 6508 orig.	US$ 33
BA 5986	US$ 5.50
BA 5810	US$ 5.50
BA 5815	US$ 5.50
BA 5954	US$ 5.50
BA 5977	US$ 5.50
BA 6392	US$ 5.50
BA 6398	US$ 5.50
BA 6664	US$ 5.50
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 5.50
Bios PS1	US$ 10

Capacitor 100X200V	US$ 1
Fonte GAME CUBE	US$ 75
Controle MEGADRIVE	US$ 1.50
Controle PS2orig	US$ 23
Controle SEGASATURN	US$ 2
Controle X-BOX VR5	US$ 17
Modem PS2	US$ 20
Memory Card PS2	US$ 20
Lente p/ PS1	US$ 3
Motor CD p/ PS1	US$ 3.30
Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 3.30
Polia CD PS1	US$ 1.65
CDX 8606	US$ 10
Kit Engrenage PS1	US$ 3
Modulador RF 2CAN	US$ 2
CI Pioneer	
PAJ 001A	US$ 22
PD 023AM	US$ 27.50
PD 4887	US$ 27.50
PD 4986A	US$ 36
PD 6197A	US$ 55
PD 8051A	US$ 55

Console PS2
US$ 282
c/ modem

TV PLASMA
JVC 50"
US$ 3.400

DVD PIONEER
AVH P6500
US$ 1.280

Projetor SONY VPLcs6 1800 Lumens	US$ 1.518
SONY Frente CDX R3000	US$ 55
SONY Frente S2000	US$ 83
SONY Frente XR3500	US$ 55
PIONEER Frente CXA 5990-4005	US$ 33
PIONEER Frente CXA 6646-P6200	US$ 61
PIONEER Frente DEH 1650	US$ 77
PIONEER Frente DEH 240F/2400/2450F	US$ 55
PIONEER Frente DEH P4150	US$ 84
PIONEER Frente DEH P6350	US$ 80
PIONEER Leitor AVH P6500	US$ 220
PIONEER Outros modelos sob consulta de preço	

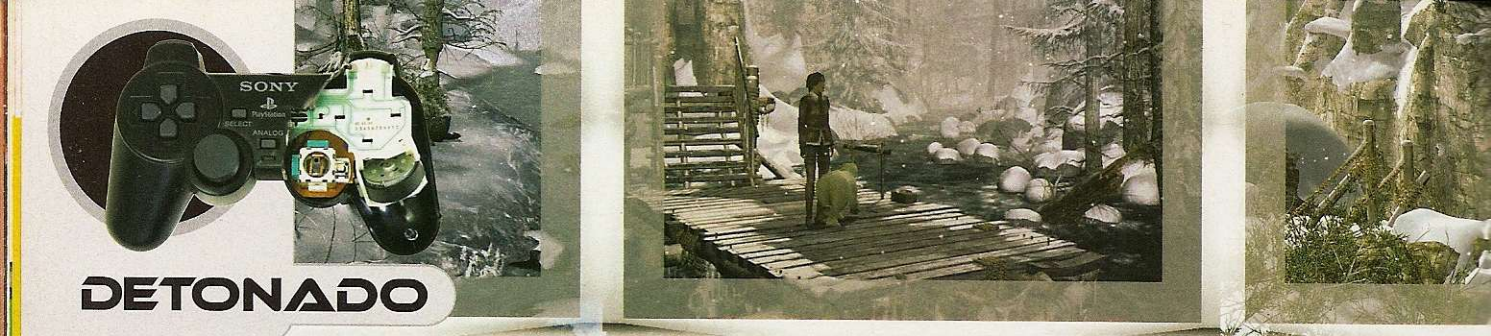
Serviço de Mototáxi para capital SP e Sedex a cobrar

Assistência Técnica para todo o Brasil

Placa a base de troca: a partir de R$ 80,00

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511



SYBERIA 2

Nesta nova aventura recheada de enigmas, Kate deve continuar a busca pela ilha onde ainda vivem os últimos mamutes da Terra

Por Danilo Bastos

Syberia II é um jogo visualmente soberbo. Seus cenários, todos pré-renderizados, são perfeitos e os personagens, muito bem construídos. Além disso, os ótimos efeitos sonoros e a trilha feita sob medida contribuem para dar à trama um verdadeiro clima de cinema.

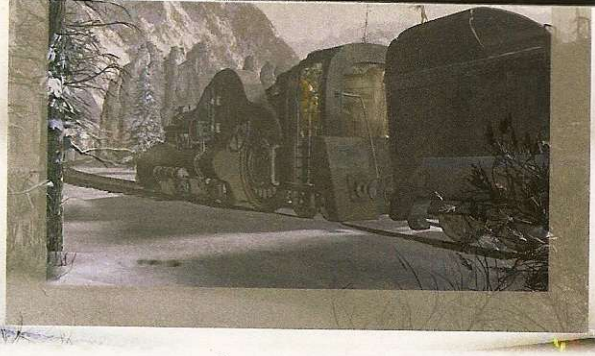
Mesmo assim, o game está longe de ser unanimidade. Sua jogabilidade é baseada na solução de enigmas, ao estilo de clássicos como *Alone in the Dark* ou *Resident Evil*, mas ao contrário destes títulos, *Syberia II* não traz um único elemento de ação. Tudo bem que o roteiro, digno de cinema, empolga em alguns momentos, mas a emoção não dura muito, o que pode comprometer a diversão dos mais afoitos.

▲ *O game traz muitos enigmas e visual de primeira. Pra que você quer ação?*

A história é uma continuação direta do jogo anterior, no qual Kate, a

CONTROLES

✖.....Interage com objetos e pessoas
●.....Entra no menu de itens
■.....Corre
▲.....Sai da tela de interação
R1 e L1 ....Zoom (ao visualizar objetos)



protagonista, viaja aos Alpes para a aquisição de uma fábrica e acaba se envolvendo na busca pela lendária ilha de Syberia, na Rússia, onde se acredita que os mamutes ainda vivam. Neste episódio, Kate e Hans Voralberg, um velho enigmático, único herdeiro da fábrica do jogo anterior, seguem em busca desta ilha, impulsionados pela obsessão de Hans, que está fascinado pela idéia de encontrar os mamutes e disposto a qualquer coisa para realizar seu sonho.

Se para você ação não é tudo em um game, aproveite o visual e o clima de cinema de *Syberia II* e mergulhe de cabeça em seus enigmas. Com o detonado das próximas páginas, você vai encontrar a lendária ilha mais cedo do que imagina.

▲ As câmeras fixas, como em Resident Evil, limitam a movimentação de Kate

Para não se perder no detonado
Como as câmeras do jogo são fixas, todas as direções indicadas são em relação à tela do jogo, e não ao personagem. Por isso, mesmo que o personagem esteja de frente pra você, a direita e a esquerda sempre serão a direita e a esquerda da tela.

FICHA TÉCNICA **Distribuidor:** Microids **Produtor:** Microids **Na Internet:** http://www.syberia2-game.com **Tipo:** Aventura
Ponto forte: Visual, trilha sonora e quebra-cabeças **Ponto fraco:** Jogabilidade travada e falta de ação **Gráfico:** 9,5
Som: 9,0 **Controles:** 4,0 **Desafio:** 8,0 **Diversão:** 6,0 **Jogadores:** 1 **NOTA GERAL: 7,0**
PS2

EM BUSCA DA ILHA DOS MAMUTES

A ESTAÇÃO DE TREM

1 No início do jogo, o trem pára na cidade de Romansburg. Vasculhe a tela à procura de objetos que se destacarem com um símbolo e pressione ✖ para interagir com eles.

2 No caminho atrás de Kate, você encontra Hans, que lhe dará informações sobre a missão. Volte para a sala inicial, abra a porta escura e desça do trem seguindo à direita. Após encontrar o Coronel Emiliov, desça até o fim e fale com Oscar sobre o trem e a missão. Volte e fale com Hans.

3 Você descobre que precisa de carvão (*coal*). Saia do trem e suba. Kate descobrirá que o portão para a cidade está trancado. Entre na porta em frente à saída do trem, vá até o balcão e pegue informações com o Coronel. Siga à direita do balcão e pegue uma pequena chave, depois saia da loja e desça até a máquina que abastece carvão. Ela não irá funcionar.

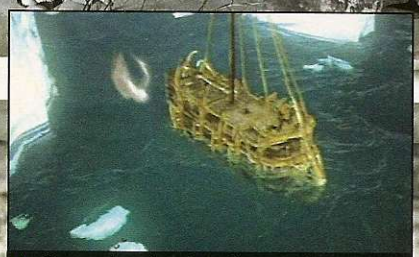
4 Volte e fale com o Coronel. Abaixo da plataforma da máquina de carvão há uma garota chamada Malka. Fale com ela para pedir ajuda e questione-a sobre a chave do portão. A garota irá pedir doces em troca. Volte à loja do Coronel e pegue os doces ao lado da porta, depois use a chave na gaveta do aparelho da direita para pegar as moedas e retire-a em seguida. Use a quinta moeda no aparelho da esquerda e gire a maçaneta dele para pegar alguns doces. No aparelho do meio, você deve usar a segunda moeda. Entregue a *sugar candy* para Malka e, com a chave que ela lhe der, abra o portão e desça.

ROMANSBURG

5 Fale com Malka. Ela lhe dirá que os irmãos Bourgoff podem ajudar com a máquina de carvão. Siga pela porta à direita da garota e fale com Cirkus no balcão. Saia do salão e desça até um portão de madeira. A pessoa que atender explicará que é necessário combustível para que a máquina funcione.

6 Atrás de Malka está o motor da máquina de carvão. Pegue o tambor de combustível vazio e volte para o portão de madeira. Os irmãos Bourgoff não irão ajudar, por isso, continue seguindo a cerca e rasgue um dos cartazes de Cirkus para entrar na área deles escondido. Abra a caixa no centro da área para libertar a criatura que está presa e troque o tambor de combustível vazio pelo cheio, em cima do barril.

7 Ao sair do terreno dos Bourgoff, siga um pouco para a esquerda até Kate descobrir um monastério na colina. Volte, ponha o combustível no motor da máquina de carvão e ligue o interruptor, depois suba para a estação de trem e ligue o carregador de carvão. Após concluir a tarefa, volte para o salão de Cirkus para buscar Hans.



▲ *Segundo a lenda, só se pode chegar a Syberia navegando nesta arca*

8 Peça ajuda na loja do Coronel. Ele dirá a Kate que já vendeu todos os remédios para febre. No sótão da loja, porém, há um casaco que ajudará a personagem a suportar o frio no caminho para o monastério, onde ela pode encontrar alguém para ajudar a curar Hans. Suba a escada, pegue o casaco e troque-se no banheiro do trem, depois siga sem demora para o monastério.

9 Mesmo após tocar o sino, o monge não atenderá a Kate. Você deve voltar e buscar ajuda com Cirkus. Ele lhe contará sobre os *shrouds*, folhetos com propriedades mágicas que dizem aos monges se uma pessoa doente deve ou não ser tratada por eles. Você descobrirá que Malka tem contato com os monges e pode ajudar a conseguir um dos folhetos, por isso vá correndo falar com ela para receber um *token*. Use-o no slot da caixa de metal antes da ponte, acione a alavanca e pegue o *shroud*. Corra e coloque o objeto em Hans.

10 Faça o caminho de volta ao monastério, mas siga em frente até chegar a um lago. O monge que está lá não ajudará muito, mas lhe informará que mulheres são proibidas de entrar no local. No diálogo, você também descobrirá que ele é fascinado por Corvos brancos (*white raven*, ou *merula alba* em latim). Volte à loja do Coronel para pegar apitos para pássaros e entregue o *silver bird call* para o monge do lago. Ele usará o apito e sairá correndo atrás do pássaro logo em seguida, deixando as roupas de monge para trás. Vista-as e entre no monastério.

O MONASTÉRIO

11 Pegue a caixa de fósforos do lado esquerdo, siga até o fim e depois vá para a esquerda. Entre na porta, ande até o fundo da sala e fale com o homem que sairá. Só com muita insistência e mostrando o *shroud* o patriarca será convencido a ajudar Hans.

12 Siga por onde o padre veio, entre pela porta e fale com Hans. Ele lhe pedirá para procurar Alexei, um monge que conhece a cultura dos *youkol*, uma misteriosa tribo do norte que utiliza métodos de cura xamânica. A seguir, saia e fale com o monge do lado de fora, para que ele lhe dê um pergaminho e um medalhão. Para acessá-los, abra a tela de itens com o botão ● e acione a opção Documents. Acionando o símbolo da mão você pode usar o item e, com o símbolo do olho, pode visualizá-lo. Durante a visualização, é possível aumentar ou diminuir o zoom com os botões R1 e L1. Ao sair, pegue o escovão (Brush) ao lado do balde.

13 Vá falar com o velho, no mesmo local onde o encontrou pela primeira vez. Ele lhe dirá que Alexei já morreu. Use o escovão na pintura à esquerda de onde o patriarca fica para descobrir um **código secreto**.

14 Vá para a grande porta à esquerda da entrada onde Hans está. Entre e desça à direita. Quando chegar ao piso inferior, use a barra de ferro do lado direito para acender as velas, de acordo com o código que foi descoberto no quadro do passo anterior. Em seguida, suba até o fim da escadaria, localize o painel que foi aberto e coloque o medalhão no meio dele (no buraco que pode ser usado para ver a cidade). Para finalizar, acione as quatro abas, começando com a de baixo e seguindo no sentido horário.

15 A sombra do olho do mamute irá indicar o local do botão que abre uma porta secreta ao lado. Pegue o livro de Alexei que está no meio da prateleira e depois a relíquia *youkol*. No livro, Alexei explica detalhes sobre a tribo, sua relação com os mamutes e a lendária arca capaz de ir à ilha de Syberia. O livro também conta que a fumaça de uma vela feita de certas amoras e ervas pode curar um enfermo.

16 Volte em direção à entrada do monastério e pegue a tesoura de jardineiro (*shears*) no carrinho de mão. Vá ao cemitério, à esquerda da porta das velas, e use a tesoura na lápide do fundo, à direita. A seguir, pegue as ervas e amoras (*herbs e brambles*) abaixo da lápide e volte para a entrada do monastério. Acione o forno pela alavanca à esquerda, coloque as ervas e amoras na panela e pegue um dos pavios que estão ao lado dela. Gire a torneira, abra a pequena forma que está logo abaixo e pegue a vela de ervas (*herbal candle*). Repita o processo sem as ervas para fazer uma vela normal (*candle*).

17 Vá ao quarto de Hans, coloque a relíquia *youkol* na mesa, em seguida posicione a vela de ervas na relíquia e acenda-a com os fósforos. Quando Hans acordar, fale com ele, depois vá até a sala do patriarca e pegue a chave que está no altar.

▲ *Só com um fish candy você pode convencer este youki a seguir Kate*

18 Use a chave no portão que está à direita da porta de entrada. A seguir, entre e use a corda para tocar o sino. Isso fará com que os monges se recolham. Agora você deve ir ao cemitério e posicionar o caixão na frente do muro quebrado. Quando completar a tarefa, volte para pegar Hans e leve-o ao caixão.

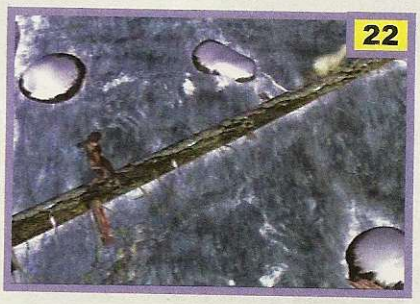
ROMANSBURG

19 Após a fuga, o jogo continuará no trem. Fale com Hans. Ele lhe entregará uma engrenagem, o *mechanical heart*. Use-o nos cavalos mecânicos no salão de Cirkus e acione o parafuso do centro da engrenagem três vezes, para que o medidor acima vá para a direita. Encaixe os canos na engrenagem. O cano superior esquerdo deve ser colocado no encaixe da direita, o superior direito no da esquerda, o inferior direito no encaixe da direita e, por fim, o inferior esquerdo no encaixe central. Para concluir, acione novamente o parafuso no centro da engrenagem para ativar o mecanismo.

20 Acione a alavanca na parte de baixo da tela para ter acesso ao miniveículo. Tente usá-lo, pois só assim Kate descobrirá que ele precisa ser impulsionado. Desça até o quintal dos irmãos Bourgoff, pegue o jornal sobre da mesa e dê o *fish candy* para o *youki*, uma criatura meio foca, meio cachorro que está deitada próxima ao sofá. A seguir, volte acompanhado pelo youki até a estação de trem e clique no veículo para que ele entre.

A FLORESTA

21 Siga sempre pela direita até que o *youki* resolva perseguir o castor em vez de lhe obedecer. Vá pela esquerda até achar os gravetos (*branches*), depois volte pelo mesmo caminho até encontrar uma pilha de pedras escuras. Ponha os gravetos sob as pedras e acenda-os com os fósforos. Em seguida, pegue o peixe que foi usado como oferenda (*offering*) e entregue-o ao *youki*.



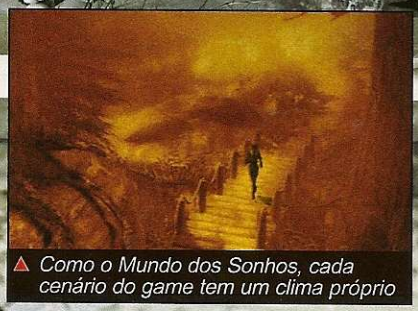
22 Após a árvore cair, use-a para atravessar o rio e siga em frente. Vá para a esquerda depois da cerca e prossiga até chegar a uma casa. Ande até a lareira, pegue o guia do pescador (*The Fisherman's Guide*), a boneca russa (*russian doll*) e o machado (*hatchet*), depois desça até a cozinha e pegue a vasilha para peixe (*fish tank*). Saia pela porta à direita, desça até a plataforma inferior e use a vara de pescar.

23 Na frente dos pés de Kate está uma caixa de iscas. Abra-a e use a menor isca verde (no canto superior direito). Passe o cursor pela água e, com o comando acionar, use a vara de pescar. O melhor local fica à direita do tronco caído. Você precisará de um *orange salmon* para distrair o urso que bloqueia a saída da casa. Para se livrar do animal, jogue o salmão pela janela para que ele vá embora, deixando para trás o esqueleto do peixe (*fishbone*).

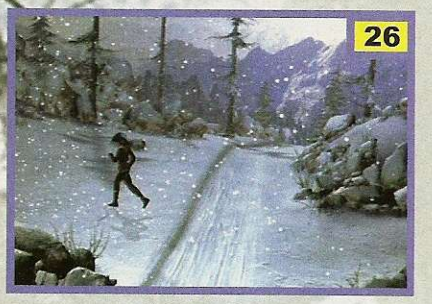
24 Pegue o esqueleto do salmão e vá para a esquerda. Use o machado na ponte quebrada, depois passe a corda (*rope with plate*) no galho que está no alto para atravessar. Desça o caminho e siga o *youki* quando ele correr.

25 Use o machado para subir no paredão. Para escalar, é só mover o cursor pela área. Onde for possível interagir, Kate poderá se agarrar. Caso fique sem opções para continuar a escalada, volte um pouco e tente outro caminho. A rota mais rápida é esta: suba duas vezes, vá duas vezes para a direita, quatro para cima, quatro para a esquerda, duas para cima, outras duas para a direita, duas para cima, duas para a direita e, por fim, quatro vezes para cima.

26 Desça pelo caminho e continue descendo quando a tela mudar. Após a cena, desça mais e vá em direção à torre. Ligue o rádio, sintonize a freqüência 0328 e use o microfone. Desça pelo caminho até a trilha do carrinho de neve (*snowmobile*), vire à esquerda e siga pelos escombros do avião. Fale com Boris.



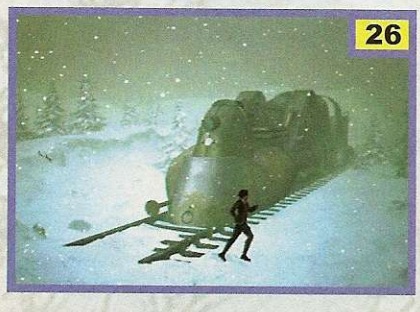
▲ *Como o Mundo dos Sonhos, cada cenário do game tem um clima próprio*



depois acione o ejetor de cockpit no painel à esquerda. Para isso, é só colocar a numeração 8020 no aparelho e acionar o botão.

27 Siga rumo à locomotiva e salve Oscar, que está enterrado na neve. Vá para a direita e entre no vagão de passageiros do trem. Pegue o projeto do trem (*plan of train*) e o óleo (*oil dispenser*) no quarto de Hans, e use o óleo em Oscar. A seguir, entre no vagão de passageiros vá falar com ele após a cena do jogo.

28 Volte para o vagão de passageiros e tente acionar o painel no chão, logo antes do quarto de Hans. Chame Oscar pelo celular (Selecione *cell phone* na tela de itens, clique na seta para baixo até aparecer o nome Oscar no visor e aperte *send*), depois use os botões das laterais e o central para acionar o painel.



29 Vá até a estátua de coruja, pegue a manta (*gauze blanket*) atrás do *snowmobile* e coloque-a na boca da estátua. Volte e siga pelo caminho à direita do trem, depois fale com Igor, que estará mais calmo, sem ser incomodado pelo barulho da estátua.

30 Pegue os sapatos para gelo que estavam embaixo do *snowmobile*, suba a ladeira e, quando Ivan encurralar Kate, use o celular para chamar

Oscar. Após Ivan se virar, clique no trenó à esquerda, pegue a faca (*ivory knife*) que está embaixo dos marfins e corte a corda que segura o trenó.

A ALDEIA YOUKOL

31 Saia da casa, pegue os chifres de rena (*reindeer antlers*) do lado direito da porta e fale com o cacique *youkol* do lado esquerdo. A seguir, desça pelo caminho à direita e depois vá para baixo. Na lateral direita do caminho, logo após as peças de couro esticadas, há uma tira de couro (*leather strap*) largada no chão. Pegue-a e Kate irá fazer um estilingue (*slingshot*).

32 Suba de volta pelo caminho e vá para a frente dos tambores. Use o estilingue na estalactite no alto à esquerda para seguir em frente, entre na porta e fale com a xamã. Vá para o lado direito da cama, pegue a máscara *youkol*, depois siga pela esquerda da velhinha. Pegue o oratório (*prayer wheel*).

33 Saia da casa e desça em direção ao local onde você achou a tira de couro. Continue pela esquerda e logo à frente Kate irá encontrar uma armação de madeira e ossos com um cantil vazio (empty flask) pendurado. Pegue-o, e também a cork bung (rolha de cortiça), no canto inferior esquerdo. Coloque o cantil na ponta da estrutura e acione a manivela. Acione-a novamente logo depois e retire o cantil cheio de água, depois desça pelo caminho bem à frente de Kate e suba pela direita até chegar à escada de ossos. Suba por ela e atravesse a ponte de madeira até o lado esquerdo. Quando chegar ao outro lado suba pelo caminho, desça outra escada de ossos e prossiga até chegar a uma caverna. Entre e vá pela esquerda.

34 Ao lado esquerdo de uma grande árvore há uma pequena galeria de túneis feita no gelo, por lemingues. Ponha a rolha no buraco mais baixo à direita, depois volte, coloque o *prayer wheel* no poleiro à direita da árvore e acione-o para chamar a coruja.

35 Volte à galeria dos lemingues, pegue a rolha e coloque-a na entrada logo à frente do bicho. Quando ele passar, coloque a rolha na entrada

imediatamente atrás do roedor, em seguida use o cantil na entrada superior esquerda e, para fechar o caminho, coloque o esqueleto de peixe na entrada superior direita. Pegue as frutas dos sonhos (*dream fruit*), volte para a cabana da xamã e fale com ela.

O MUNDO DOS SONHOS

36 Siga em frente pela caverna até encontrar o mamute de brinquedo. Volte todo o caminho e desça a trilha inteira até chegar a uma garotinha. Fale com ela, depois desça e escada a esquerda. Atravesse a ponte e continue até que a rua possa ser vista de frente. Vá para o muro à direita e entre no portão, depois siga pela direita e entre na casa.

37 Verifique o relógio à esquerda da escada. Acione o botão da direita cinco vezes e o da esquerda uma vez, depois gire os bonecos que estão acima dos botões e acione o pêndulo central. A seguir, acione o botão da direita nove vezes, o da esquerda uma vez, puxe o pêndulo da direita e toque o sino. Quando o Sr. Voralberg sair, entre na sala e pegue a *attic key* em cima da mesa. Volte e suba as escadas, pois agora você pode abrir a porta com esta chave. Entre pela porta e entregue o mamute de brinquedo ao jovem Hans. Depois de ver a cena, clique na mesa.

A ALDEIA YOUKOL

38 Fale novamente com a xamã e saia da cabana. Siga todo o caminho de volta à primeira escada de ossos, suba-a e siga o caminho por

baixo até chegar ao trem. Entre e fale com Oscar, depois vá para a frente do trem e tente usar o cabo. Volte e fale com os *youkol* à direita para que eles ajudem, volte ao cabo e acione o arreio para esticá-lo.

39 Volte pelo caminho até a ponte de madeira que foi utilizada para chegar à caverna das frutas do sonho, suba na ponte e siga pelo caminho central (entre marfins). Acione a alavanca à direita, volte e desça a primeira escada de ossos novamente. A seguir, siga pelos trilhos até chegar ao trem, entre e fale com Oscar. Siga-o até a cabana da xamã, use a opção de verificar nele e abra seu coração, acionando os botões na ordem correta. Para isso, considere o botão que tiver dois pontos acima dele como se fosse o marcador de 12 horas de um relógio e acione-os na seguinte ordem: primeiro o das 3 h, depois o das 7 h, em seguida o das 3 h novamente, seguido pelo das 6 h, o das 9 h e, por fim, o das 12 h. Retire a chave, fale com a xamã após a cena e volte para o trem.

40 Vá para o painel e use a chave no ponto entre os dois medidores mais altos. Acione a alavanca superior esquerda, depois utilize o mecanismo mais próximo, à direita do grande registro prateado. Use a alavanca superior direita e a superior esquerda novamente. Acione o mecanismo mais distante, à direita do maior registro prateado, depois use o grande registro marrom, à esquerda e, em seguida, o mecanismo que está à esquerda do medidor mais baixo. Por fim, acione o pequeno registro cinza que está acima do medidor mais baixo, para que o vapor gerado possa descongelar a arca.

41 Suba pelo caminho depois da pequena ponte de ossos para falar com o cacique *youkol*, depois volte, solte o *youki* e retorne em direção ao cacique novamente. Suba a rampa onde está o bicho para que o grande portão seja aberto. A arca iniciará sua viagem, mas sua âncora se prenderá a uma geleira, no caminho.

O ICEBERG

42 Desça da arca, vá para a direita e depois suba. Pegue a presa (*narwhal tusk*) e siga pelo caminho anterior para a esquerda até encontrar uma âncora de ossos próxima a uns pingüins. Use o *narwhal tusk* nela.

43 Vá para a esquerda, depois para a direita e observe o navio de longe. Volte e siga à esquerda, logo acima da fileira de pingüins. Verifique o

Dicas de Explorador

• Quando estiver conversando com algum personagem, procure usar todas as opções na lista de assuntos repetidamente até que elas sumam da lista. Desta forma Kate Walker saberá o máximo de informações possíveis, o que vai influenciar no que ela pode ou não fazer mais à frente;

• Use a mesma estratégia com os locais e itens. Vasculhe tudo e verifique sempre a possibilidade de utilizar itens em locais ou objetos diferentes para ter certeza de ter feito todo o possível. Se você achar um copo, por exemplo, encha-o de água para ver o que acontece. Só assim é possível obter informações para a solução dos enigmas e quebra-cabeças;

• Ao abrir uma tela de interação, movimente o cursor por toda a área como um mouse de computador, em busca de algo com o que você possa interagir. Se o cursor mudar de círculo para ferramenta, é possível interagir com o alvo. Caso haja um X sobre a ferramenta, no entanto, não é possível interagir com o alvo neste momento. Alguns itens podem ser selecionados com o botão ●, na tela de interação.

ninho dos pingüins e use a boneca russa nele para atrair alguns, depois volte para onde Kate visualizou a arca e use o *narwhal tusk* na rachadura.

44 Mova o barril à direita e entre pela porta. Em seguida, suba a escada mais próxima a Hans e pegue o *ivory hook* (gancho de marfim), depois desça a escada e volte para a sala anterior. Suba no barril, use o gancho no encaixe e acione o nó da corda, a seguir desça e acione a alavanca para içar a vela e seguir viagem até a ilha.

A LENDÁRIA SYBERIA

45 Saia da arca, siga para a esquerda, depois desça a escada e continue até a caixa de madeira. Pegue as três pedras e siga para cima, pelo caminho. Quando a câmera voltar a mostrar Kate mais de perto, verifique a grama à direita, no início do caminho, e pegue uma flor e mais uma pedra.

46 Volte para a arca e use a flor para acordar o *youki*. Volte para o local onde a flor estava e siga para cima até chegar ao portão. Acione a alavanca e continue andando, depois suba as escadas e siga até a estrutura feita de madeira. Clique nela e, em seguida, verifique o painel no chão. Coloque a primeira pedra no espaço inferior esquerdo, a segunda no espaço à direita, a terceira no superior esquerdo, a quarta em cima e, por fim, coloque a pedra que está no canto superior esquerdo da tela no espaço inferior direito do painel. Acione a alavanca à esquerda da estrutura, depois pegue a chave de marfim que vai aparecer embaixo do mecanismo.

47 Suba as escadas, fale com Hans e desça pelo outro lado. Use a chave de marfim na placa escura, à esquerda da manivela, depois retire-a e coloque-a no buraco mais baixo da terceira coluna da placa (da direita para a esquerda). Gire a manivela, vá para a tubulação à esquerda e acione o mecanismo que está no meio da parte de cima. A seguir, acione o mecanismo que está embaixo e à esquerda, depois ative duas vezes o que está no meio da parte de baixo. Por fim, acione os mecanismos que estão embaixo, na horizontal, no canto direito. O aparelho irá soar, atraindo os mamutes. Tudo o que você tem de fazer agora é assistir ao final.

Por Julio Wecchi

SUPERTESTE

▲ Junto ao MultiTap, o botão liga/desliga e o sensor do controle remoto

MULTI-MEDIA DOCKING STATION

Conheça o equipamento que traz cinco acessórios em um e veja se vale a pena comprá-lo

Este tipo de acessório é inédito na seção *Superteste*. O *Multi-media Docking Station*, da dreamGear, é uma plataforma especial criada especialmente para os modelos antigos do PS2, da série SCPH 50000 ou inferior. Por isso, ela não é anatomicamente compatível com o PlayStation 2 Slim. O equipamento traz cinco acessórios diferentes em um: uma base para deixar o console na posição vertical, um MultiTap, um controle remoto para o DVD player, um seletor de entradas de áudio e vídeo e um fone de ouvido.

CARACTERÍSTICAS

- Acabamento em plástico
- MultiTap para a porta do primeiro controle
- Controle remoto universal
- Receptor IR para o controle remoto
- Fone de ouvido estéreo
- 11 compartimentos para guardar jogos
- 4 lugares para guardar memory cards
- 4 entradas de vídeo composto ou S-Video
- 4 entradas de áudio estéreo
- 1 entrada RF
- 1 saída de vídeo composto ou S-Video
- 1 saída RF
- 1 entrada para o fone de ouvido
- Não é licenciado pela Sony
- Produto norte-americano
- Fabricado na China

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

- 1 base
- 1 controle remoto
- 1 fonte de 9 volts
- 1 fone de ouvido
- 1 manual de instruções em inglês

FICHA TÉCNICA – Fabricante: DreamGear (www.dreamgear.net) **Onde encontrar:** Eletromil (0xx11) 3337-5557 **Ponto Forte**: Cinco acessórios em um e preço baixo. **Ponto Fraco**: É um trambolhão e o fone de ouvido tem fio curto. Além disso, o MultiTap só alcança a primeira porta do controle **Preço médio:** R$ 219,00 **Diversão:** 7,5 **NOTA: 7,0**

PS2

▲ No acessório, é possível conectar DVD, som, videocassete e, é claro, o PS2

Portas e conexões

Instalar o acessório é fácil, mas requer um pouco de atenção. É preciso colocar o PS2 no espaço disponível e conectar os cabos, tanto no videogame quanto na TV. Como a entrada 1 fica ocupada pelo conector do acessório, o jogador deve usar uma das quatro portas disponíveis da base ou a segunda entrada do próprio PS2. O MultiTap funciona como um adaptador comum, que transforma uma porta em quatro. Já o controle remoto comanda as funções básicas dos filmes em DVD e usa o receptor do próprio *Multi-media Docking Station*, o que o torna compatível com qualquer PS2 antigo. Vale lembrar que o controle é universal e funciona em diversos modelos de TVs, DVD players e também em outros equipamentos.

Mais recursos

Outro acessório integrado é o seletor de áudio e vídeo. Além do PS2, você pode ligar mais quatro equipamentos ao mesmo tempo, como DVD players, videocassetes e outros videogames. O botão AV SELECT seleciona a entrada que será exibida na TV. É um recurso essencial para quem tem muitos aparelhos para conectar ou TVs com poucas entradas.

Já o fone de ouvido deve ser conectado na entrada PHONE da plataforma. Quando ele está plugado, o som do televisor é desligado automaticamente. Infelizmente, o acessório não traz um controle de volume e o fone só tem 1,20 m de fio.

Além de todos esses recursos, o equipamento se transforma em um pequeno rack que comporta até quatro memory cards e 12 jogos ou filmes em DVD. Com R$ 219,00, você pode comprar um *Multi-media Docking Station* em importadoras ou lojas de videogames, como a Eletromíl, em São Paulo. É um preço razoável para um equipamento com tantos acessórios integrados.

Atenção, piloto virtual! Conheça os acessórios importados para você voar baixo nas pistas

GT FORCE PRO

O volante oficial do *Gran Turismo 4* chegou junto com o lançamento do game no Japão, em dezembro do ano passado. O equipamento se destaca dos demais volantes por trazer giro de 900º (duas voltas e meia) e alta sensibilidade. O acessório conta também com uma pedaleira dupla e um câmbio (à direita), tudo com ótimo acabamento.

CARACTERÍSTICAS
• Giro de 900º ou 200º • Câmbio seqüencial
• Pedaleira dupla • Exclusivo para PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Logitech **Preço médio:** US$ 150 **Site:** www.logitech.com

RACING SIMULATION COCKPIT

Quem é fanático por jogos de corrida vai curtir esse cockpit esportivo que foi desenhado para o volante GT Force Pro. O Racing Simulation Cockpit traz uma base para o assento e mais dois suportes especiais para o volante e para a pedaleira dupla. E o mais importante é que tudo isso pode ser ajustável conforme o tamanho do piloto.

CARACTERÍSTICAS
• Cores preta, vermelha e azul • Poltrona dobrável
• Hastes ajustáveis • Desenhada para o GT Force

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Playseats **Preço médio:** US$ 180 **Site:** www.playseats.nl

XTREME FX RACING

Produzido pela Intec, este volante é compatível com todos os modos do PS2: analógico, digital e volante. Apesar de não contar com um câmbio lateral, o acessório tem dez botões de fácil acesso, incluindo quatro comandos bem próximos à extremidade do volante. É um dos equipamentos mais simples da categoria.

CARACTERÍSTICAS
• Centralização automática • Giro de 360º
• Pedaleira dupla • Compatível com PS2

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Intec **Preço médio:** US$ 80 **Site:** www.amazon.com

DICAS

THE KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT

K

KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT, THE

PS2

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Importante

1 – Os comandos a seguir servem somente para o lutador na posição do primeiro jogador (Player 1). Se você estiver jogando com o segundo controle (Player 2), inverta os seguintes botões direcionais: ←, →, ↙, ↘, ↖, ↗.

2 – Os golpes indicados com "(S)" são os movimentos especiais. Eles arrancam mais energia do oponente do que qualquer outro movimento isolado. Para fazer o especial, no entanto, é preciso carregar a barra secundária do seu lutador. Basta apertar e segurar os quatro botões básicos (■ + ✖ + ▲ + ●) até o personagem ficar com um efeito piscante.

3 – Os comandos separados por um sinal de "+" devem ser feitos simultaneamente, já os botões entre "/" são opcionais.

- Controles

■ – Soco fraco, ✖ – Chute fraco
▲ – Soco forte, ● – Chute forte

- Movimentos básicos

Dash para frente: →, →
Dash para trás: ←, ←
Abaixar: ↙, ↓, ↘
Desvio lateral: L1 / ■ + ✖
Carregar: ■ + ✖ + ▲ + ●
Ataque: ▲ + ● (funciona no alto)
Contra-ataque: → + ■/✖

- Japan Team

Kyo Kusanagi
Overhead Kick: → + ● (perto)
108 Shiki: Yami Barai: ↓, ↘, → + soco
100 Shiki: Oniyaki: →, ↓, ↘ + soco
101 Shiki: Soboro Guruma: ←, ↓, ↙ + chute
Ura108 Shiki: Orochinagi (S): ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →+ ▲

Benimaru Nikaido
Flying Drill: ↓ + ● (no alto)
Iai Geri: ↓, ↘, → + chute
Shinkuu KatateGoma: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Raijin Ken: →, ↓, ↘ + soco
Raikou Ken (S): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco

Goro Daimon
Jiraishin: →, ↓, ↘ + soco
Chou Oosotogari: →, ↓, ↘ + chute (perto)
Chou Ukemi: ↓, ↙, ←+ chute
Tenchi Kaeshi: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
Jigoku Gokuraku Otoshi (S): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲

- Fatal Fury Team

Terry Bogard
Power Wave: ↓, ↘, → + soco
Burn Knuckle: ↓, ↙, ← + soco
Crack Shoot: ↓, ↙, ← + chute
Rising Tackle: segure ↓, ↑ + soco
Power Geyser (S): ↓, ↙, ←, ↙, → + ✖+ ▲

Andy Bogard
Hishouken: ↓, ↙, ←+ ■
Shouryuudan: ↓, ↘, →+ soco
Kuuhadan: segure ↙, → + chute
Zaneiken: segure ↙, → + soco
Chou Reppadan (S): segure ↓, ↘, →+ ✖+ ●

Joe Higashi
Sliding Kick: ↘ + ✖
Hurricane Upper: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Slash Kick: segure ↙, → + chute
Tiger Kick: ↓, ↘, →, ↗ + chute
Exploder: soco várias vezes
Screw Upper (S): →, ↙, ↓, ↘, → + ✖ + ▲

- Art of Fighting Team

Ryo Sakazaki
Ko Ou Ken: ↓, ↘, →+ soco (funciona no alto)
Kohou: →, ↓, ↘ + soco
Hien Shippu Kyaku: ↙, → + chute
Zanretsu Ken: →, ↘, ↓, ↙, ←+ soco
Haoh Shou Ko Ken: →, ←, ↙, ↓, ↘, →+ soco
Ryuuko Ranbu (S): ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←+ ▲

Robert Garcia
Ryuugeki Ken: ↓, ↘, →+ soco
Ryuuga: →, ↓, ↘ + soco
Hien Shippu Kyaku: ↙,→ + chute
Hien Ryuujin Kyaku: ↓, ↙, ← (no alto)
Haoh Shou Ko Ken: →, ←, ↙, ↓, ↘, →+ soco
Gen'ei Kyaku: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Ryuuko Ranbu (S): ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲

Takuma Sakazaki
Ko Ou Ken: ↓, ↘, → + soco
ShoranKyaku: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute (perto)
Hien Shippu Kyaku: ↙,→ + chute
Zanretsu Ken: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Haoh Shou Ko Ken: →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Ryuuko Ranbu (S): ↓, ↘, →, ←, → + ■ + ▲

- Ikari Team

Heidern
Moon Slasher: segure ↓, ↑ + soco
Cross Cutter: segure ←, → + soco
Neck Rolling: segure ↓, ↑ + chute
Storm Bringer: →, ↘, ↓, ↙, ←+ ▲ (perto)
Final Bringer (S): segure ←, ↙, ↓, ↑ + ✖ + ▲

Ralf Jones
Gatling Attack: segure ←, → + soco
Vulcan Punch: soco várias vezes

Super Argentine Backbreaker: ←, ↙, ↓, ↘, →+ chute (deve ser usado perto do oponente)
Bari Bari Vulcun Punch (S): segure ↙, ←, → + ✖+ ▲
Clark Steel
Gatling Attack: segure ←, → + soco
Vulcan Punch: soco várias vezes
Super Argentine Backbreaker: ←, ↙, ↓, ↘, →+ chute (deve ser usado perto do oponente)
Ultra Argentine Backbreaker (S): →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲ (perto do oponente)
- Kim Team
Kim Kaphawn
Kubikime Otoshi: ← ou → + ▲ (perto do oponente)
Sakkyaku Nage: ← ou → + ● (perto do oponente)
Nerichagi: → + ✖
Hien Zan: segure ↓, ↑+ chute
Hishou Kyaku: ↓ + chute (no alto)
Han Getsu Zan: ↓, ↙, ← + chute
Hou'ou Kyaku (S): ↓, ↙, ←, ↙, → + ✖+ ●
Chang Koehan
Swinging Ball: soco várias vezes
Tekkyuu Funsai Geki: segure ←, → + soco
Tekkyuu Taiko Uchi: ←, ↙, ↓, ↘, →+ chute
Haki Kyaku: ↓, ↓ + chute
Tekkyuu Dai Bousou (S): ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Choi Bounge
Kaiten Hien Zan: segure ←, → + soco, soco
Tatsumaki Shippuu Zan: segure ↓, ↑ + soco

Hishou Kuuretsu Zan: segure ↓, ↑ + chute
Shin! Chouzetsu Tatsumaki Shinkuu Zan (S): segure ←, ↙, ↓, ↑ + ✖+ ▲
- Female Team
Yuri Sakazaki
Ko Ou Ken: ↓, ↘, →+ soco
Haou Shoukou Ken: →, ←, ↙, ↓, ↘, →+ soco
Saifa: ↓, ↙, ←+ soco
Raiou Ken: ↓, ↘, →+ chute
Hyakuretsu Binta:close, →, ↓, ↘ + chute
Hien Hou'ou Kyaku (S): →, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ▲
Mai Shiranui
Ryuu En Bu: ↓, ↙, ←+ soco
Ka Chou Sen: ↓, ↘, →+ soco
Hissatsu Shinobi Bachi: ←, ↙, ↓, ↘, →+ chute
Musasabi no Mai: ↓, ↑ + ▲
Chou Hissatsu Shinobi Bachi (S): →, ↙, → + ✖+ ▲
King
Venom Strike: ↓, ↘, →+ chute
Double Strike: →, ←, →, ↘, ↓ + chute
Moshuu Kyaku: ↓, ↙, ←+ chute
Tornado Kick: ←, ↓, ↙+ chute
Trap Shot: →, ↓, ↘ + chute
Illusion Dance (S): ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ✖ + ●
- Psycho Soldier Team
Athena Asamiya
Phoenix Bomb: ↓ + ● (no alto)

Psycho Ball: ↓, ↙, ← + soco
Psycho Reflector: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Phoenix Arrow: ↓, ↙, ← + soco (no alto)
Shining Crystal Bit (S): ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ +✖+ ▲
Sie Kensou
Choukyuudan: ↓, ↙, ←+ soco
Ryuu Renga: ←, ↙, ↓, ↘, →+ soco
Ryuu Gakusai: ←, ↓, ↙+ chute
Shinryuu Tenbu Kyaku (S): ↓, ↘, →, ←, → + ●
Chin Gentsai
Ki Suishuu: ←, ↓, ↙ + soco
Kaiten-teki Kuutotsu Ken: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Hyoutan Geki: ↓, ↙, ← + soco
Gouran Enpou (S): ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ▲
- Sports Team
Lucky Glauber
Cyclone Break: ↓, ↙, ←, ↖ + chute
Lucky Vision: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Death Bound: ↓, ↘, → + soco
Hell Bound (S): ↓, ↙, ←, ↙, → + ✖ + ▲
Heavy d!
Diamond Bust: ↓, ↘, →, ↗ + chute
Soul Flower: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
RSD: →, ↓, ↘ + soco
D. Crazy (S): ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Brian Battler
Brian Tornado: →, ↓, ↘ + soco
Screw Body Press: ↓, ↘, →+ chute (no alto)
Hyper Tackle: →, ↘, ↓, ↙, ←+ soco
Big Bang Tackle (S): ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
- Lutadores especiais
Saisyu K.
Head Move: → + ▲/● (perto do oponente)
SPunch: → + ▲
Circle Flame: →, ↓, ↘ + soco
Front Flame: ↓, ↘, → + soco
Wave Flame: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Burst of Flame (S): ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Rugal B.
Ball of Death: ←/→ + soco
Blue wave: ↓, ↘, → + soco
SBlue Wave: ↓, ↙, ← + soco
Knife of Death: ↓, ↘, → + chute
SMove: ↓, ↙, ← + chute
Super Punch (S) →, ↙, ↘ + soco

N

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PS2

Manhas fáceis

Pressione os seguintes botões na tela principal do jogo.

$ 1.000 no Career e carros
RX-8 e Skyline no Quick Race
←, ←, →, ■, ■, →, L1, R1
$ 200 no banco
↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓
Lancer Evolution 7 liberado
L1, L1, L2, L2, L2, R2, R2, ●, ●, ■
Upgrades Level 1 (performance)
L1, R1, L1, R1, ←, ←, →, ↑
Upgrades Level 2 (performance)
R1, R1, L1, R1, ←, →, ↑, ↓
Upgrades Level 1 (visual)
R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓
Upgrades Level 2 (visual)
L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓
Todas as pistas
↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■
Adesivo Best Buy
↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←
Adesivo do Burger King
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ←

Y

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

PS2

Starships ilimitados

Separe três memory cards e chame-os de 1, 2 e 3, respectivamente. Coloque o seu save game principal no memory card 1 e faça uma cópia dele para o "2". Comece uma nova partida e crie outro save game, batizando-o com um nome diferente do usado no "1". Grave este Save no "3", depois coloque o memory card "2" na primeira entrada do console e o "3" na segunda. Em seguida, carregue o jogo salvo no memory card "2", compre as cartas desejadas e salve seu progresso. Volte ao menu principal do game, entre na opção Trade e aperte ✖ para que o jogo leia as informações armazenadas nos dois memory cards. Na tela do lado esquerdo, selecione as cartas que você comprou e salvou no "2" e aperte ■ para transferi-las para o "3". Pressione ■ no controle 2 para finalizar a troca. Feito isso, volte ao menu principal do jogo, coloque o "1" na primeira entrada do videogame e deixe o "3" na segunda. Entre na opção Trade novamente e transfira aquelas cartas que você enviou ao "3" para o memory card "1". **Resumo da dica:** o save game do memory card 1 é o principal. Fazendo uma cópia dele para o memory card 2, você pode gastar seus Starchips para comprar cartas e depois as transferir para o "3". Para finalizar, mande as cartas compradas de volta ao "1". Assim, o save game do memory card 1 receberá novas cartas mantendo a mesma quantidade de Starchips. Para comprar mais cartas, duplique novamente o save game do "1" e repita o processo.

Senhas Espertas (parte 1)

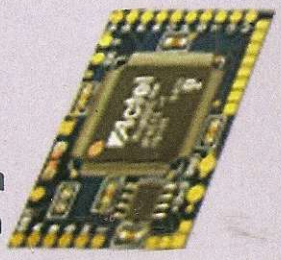
No menu secundário do game, há uma opção chamada Password. Insira as senhas listadas abaixo para habilitar as respectivas cartas para compra. Pague-as com Starchips adquiridos durante as batalhas. Confira a seguir o nome e as senhas especiais das primeiras 400 cartas do game. As demais serão publicadas na próxima edição da Dicas & Truques.

001 - Blue Eyes White Dragon - 89631139
002 - Mystical Elf - 15025844
003 - Hitotsu-Me Giant - 76184692
004 - Baby Dragon - 88819587
005 - Ryu-Kishin - 15303296
006 - Feral Imp - 41392891
007 - Winged Dragon #1 - 87796900
008 - Mushroom Man - 14181608
009 - Shadow Specter - 40575313
010 - Blackland Fire Dragon - 87564352
011 - Sword Arm of Dragon - 13069066
012 - Swamp Battleguard - 40453765
013 - Tyhone - 72842870
014 - Battle Steer - 18246479
015 - Flame Swordsman - 45231177
016 - Time Wizard - 71625222
017 - Right Leg of the Forbidden One - 08124921
018 - Left Leg of the Forbidden One - 44519536
019 - Right Arm of the Forbidden One - 70903634
020 - Left Arm of the Forbidden One - 07902349
021 - Exodia the Forbidden - 33396948
022 - Summoned Skull - 70781052
023 - The Wicked Worm Beast - 06285791
024 - Skull Servant - 32274490
025 - Horn Imp - 69669405
026 - Battle Ox - 05053103
027 - Beaver Warrior - 32452818
028 - Rock Ogre Grotto #1 - 68846917
029 - Mountain Warrior - 04931562
030 - Zombie Warrior - 31339260
031 - Koumori Dragon - 67724379
032 - Two-headed King Rex - 94119974
033 - Judgeman - 30113682
034 - Saggi the Dark Clown - 66602787
035 - Dark Magician - 46986414
036 - The Snake Hair 29491031
037 - Gaia the Dragon Champion - 66889139
038 - Gaia the Fierce Knight - 06368038
039 - Curse of Dragon - 28279543
040 - Dragon Piper - 55763552
041 - Celtic Guardian - 91152256
042 - Illusionist Faceless Mage - 28546905
043 - Karbonala Warrior - 54541900
044 - Rogue Doll - 91939608
045 - Oscillo Hero #2 - 27324313
046 - Griffore - 53829412
047 - Torike - 80813021
048 - Sangan - 26202165
049 - Big Insect - 53606874
050 - Basic Insect - 89091579
051 - Armored Lizard - 15480588
052 - Hercules Beatle - 52584282
053 - Killer Needle - 88979991
054 - Gokibore - 15367030
055 - Giant Flea - 41762634
056 - Larvae Moth - 87756343
057 - Great Moth - 14141448
058 - Kuriboh - 40640057
059 - Mammoth Graveyard - 40374923
060 - Great White - 13429800
061 - Wolf - 49417509
062 - Harpie Lady - 76812113
063 - Harpie Lady Sisters - 12206212
064 - Tiger Axe - 49791927
065 - Silver Fang - 90357090
066 - Kojikocy - 01184620
067 - Perfectly Ultimate Great Moth - 48579379
068 - Garoozis - 14977074
069 - Thousand Dragon - 41462083
070 - Fiend Kraken - 77456781
071 - Jellyfish - 14851496
072 - Cocoon of Evolution - 40240595
073 - Kairyu-Shin - 76634149
074 - Giant Soldier of Stone - 13039848
075 - Man-Eating Plant - 49127943
076 - Krokodilus - 76512652
077 - Grappler - 02906250
078 - Axe Raider - 48305365
079 - Megazowler - 75390004

Tilty's Games ®

10 anos de tradição em games

Assistência técnica especializada em games de todas as marcas
Destravamento PS-2 na hora (consulte)
Destravamento PS-2 Japonês e Europeu
Representante Thunder , MATRIX e DMS-3 em São Paulo. Serviços executados com garantia



. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;

. Acessórios em geral;

. Facilitamos o pagamento;

. Tudo com garantia e segurança;

. Trabalhamos com cheques e todos os cartões de crédito

. SEDEX para todo o Brasil

. Não temos filiais;

www.tiltysgames.com.br

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

DICAS

080 - Uraby - 01784619
081 - Crawling Dragon #2 - 38289717
082 - Red-eyes B. Dragon - 74677422
083 - Castle of Dark Illusions - 00062121
084 - Reaper of the Cards - 33066139
085 - King of Yamimakai - 69455834
086 - Barox - 06840573
087 - Dark Chimera - 32344688
088 - Metal Guardian - 68339286
089 - Catapult Turtle - 95727991
090 - Gyakutenno Megami - 31122090
091 - Mystic Horseman - 68516705
092 - Rabid Horseman - 94905343 999999
093 - Zanki - 30090452
094 - Crawling Dragon - 67494157
095 - Crass Clown - 93889755
096 - Armored Zombie - 20277860
097 - Dragon Zombie - 66672569
098 - Clown Zombie - 92667214
099 - Pumpking the King of Ghosts - 29155212
100 - Battle Warrior - 55550921
101 - Wings of Wicked Flames - 92944626
102 - Dark Mask - 28933734
103 - Job Change Mirror - 55337339
104 - Curtain of the Dark ones - 22026707
105 - Tomozaurus - 46457856
106 - Spirit of the Winds - 54615781
107 - Kagenigen - 80600490
108 - Graveyard and the Hand of Invitation - 27094595
109 - Goddess With the Third Eye - 53493204
110 - Hero of the East - 89987208
111 - Doma the Angel of Silence - 16972957
112 - The Witch that Feeds on Life - 52367652
113 - Dark Gray - 09159938
114 - White Magical Hat - 15150365
115 - Kamion Wizard - 41544074
116 - Nightmare Scorpion - 88643173
117 - Spirit of the Books - 14037717
118 - Supporter in the Shadows - 41422426
119 - Trial of Nightmares - 77827521
120 - Dream Clown - 13215230
121 - Sleeping Lion - 40200834
122 - Yamatano Dragon Scroll - 76704943
123 - Dark Plant - 13193642
124 - Ancient Tool - 49587396
125 - Faith Bird - 75582395
126 - Orion the Battle King - 02971090
127 - Ansatsu - 48365709
128 - Lamoon - 75850803
129 - Nemuriko - 90963488
130 - Weather Control - 37243151
131 - Octoberser - 74637266
132 - The 13th Grave - 00032864
133 - Charubin the Fire Knight - 37421579
134 - Mystical Capture Chain - 63515678
135 - Fiend's Hand - 52800428
136 - Witty Phantom - 36304921
137 - Mystery Hand - 62793020
138 - Dragon Statue - 09197735
139 - Blue-eyed Silver Zombie - 35282433
140 - Toad Master - 62671448
141 - Spiked Snail - 98075147
142 - Flame Manipulator - 34460851
143 - Necrolancer the Timelord - 61454890
144 - Djinn the Watcher of the Wind - 97843505
145 - The Bewitching Phantom Thief - 24348204
146 - Temple of Skulls - 00732302
147 - Monster Egg - 36121917
148 - The Shadow Who Controls the Dark - 63125616
149 - Lord of the Lamp - 99510761
150 - Akihiron - 36904469
151 - Rhaintumdos of the Red Sword - 62403074
152 - The Melting Red Shadow - 98898173
153 - Dokuroize the Grim Reaper - 25882881
154 - Fire Reaper - 53581214
155 - Larvas - 94675535
156 - Hard Armor - 20060230
157 - Firegrass - 53293545
158 - Man Eater - 93553943
159 - Dig Beak - 29948642
160 - M-Warrior #1 - 56342351
161 - M-Warrior #2 - 92731455
162 - Tainted Wisdom - 28725004
163 - Lisark - 55210709
164 - Lord of Zemia - 81618817
165 - The Judgement Hand - 28003512
166 - Mysterious Puppeteer - 54098121
167 - Ancient Jar - 81492226
168 - Darkfire Dragon - 17881964
169 - Dark King of the Abyss - 53375573
170 - Spirit of the Harp - 80770678
171 - Big Eye - 16768387
172 - Armaill - 53153481
173 - Dark Prisoner - 89558090
174 - Hurricail - 15042735
175 - Ancient Brain - 42431843
176 - Fire Eye - 88435542
177 - Monsturtle - 15820147
178 - Claw Reacher - 41218256
179 - Phantom Dewan - 77603950
180 - Arlowway - 14708569
181 - Dark Shade - 40196604
182 - Masked Clown - 77581312
183 - Lucky Trinket - 03985011
184 - Genin - 49370026
185 - Eyearmor - 64511793
186 - Fiend Reflection #2 - 02863439
187 - Gate Deeg - 49258578
188 - Synchar - 75646173
189 - Fusionist - 01641882
190 - Akakieisu - 38035986
191 - Lala Li-Oon - 09430387
192 - Key Mace - 01929294
193 - Turtle Tiger - 37313348
194 - Terra the Terrible - 63308047
195 - Doron - 36151751
196 - Arma Knight - 00756652
197 - Mech Mole Zombie - 63545455
198 - Happy Lover - 99030164
199 - Penguin Knight - 36039163
200 - Petit Dragon - 75356564
201 - Frenzied Panda - 98818516
202 - Air Marmot of Nefariousness - 75889523
203 - Phantom Ghost - 61201220
204 - Mabarrel - 98795934

Http://www.goodchip.com

GM-805

Mars Pro

Suporta 70OXX

70OXX

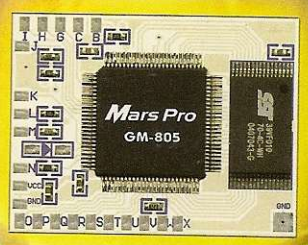
Suporta:

Jogos / DVD Filmes / Emulador / Media Players

PS2 / PSX / DVD Filmes / Multi-Disc / SFC / SEGA

MP3 / Div-X / MPEG-4 / AR2-MAX

Tecnologia Autoboot



RODA DIRETAMENTE PSX, PS2 E DVD SEM NECESSIDADE DE PROCEDIMENTO.

Games:

* Suporta e reconhece diretamente PS e PS 2.
* Não danifica o canhão de leitura do PS 2, porque Mars Pro evita o envio de sinais ao Drive Controller

Auto detecta a Região e Versão (NTSC UC / NTSC J / ALL PAL)

DVD Filmes:

* Reproduz diretamente todas as regioes de DVD Filmes sem mais limite

Compativel com protetores de canhão de leitura

Emulador:

* Suporta emulador dos jogos SEGA ou SFC

Media Players:

* Suporta MP3, MPEG-4, Div-X, JPG Arquivos (PS2 Reality Media Players)

Tel 011-8299-9248

goodchip@goodchip.com.br

DICAS

205 - Dorover - 24194033
206 - Twin Long Rods #1 - 60589682
207 - Droll Bird - 97973387
208 - Petit Angel - 38142739
209 - Winged Cleaver - 39175982
210 - Hinotama Soul - 96851799
211 - Kaminarikozou - 15510988
212 - Meotoko - 53832650
213 - Aqua Madoor - 85639257
214 - Kagemusha of the Blue Flame - 15401633
215 - Flame Ghost - 58528964
216 - Dryad - 84916669
217 - B. Skull Dragon - 11901678
218 - Two-mouth Darkruler - 57305373
219 - Solitude - 84794011
220 - Masked Sorcerer - 10189126
221 - Kumootoko - 56283725
222 - Midnight Fiend - 83678433
223 - Roaring Ocean Snake - 19066538
224 - Trap Master - 46461247
225 - Fiend Sword - 22855882
226 - Skull Stalker - 54844990
227 - Hitodenchak - 46718686
228 - Wood Remains - 17733394
229 - Hourglass of Life - 08783685
230 - Rare Fish - 80516007
231 - Wood Clown - 17511156
232 - Madjinn Gunn - 43905751
233 - Dark Titan of Terror - 89494469
234 - Beautiful Head Huntress - 16899564
235 - Wodan the Resident of the Forest - 42883273
236 - Guardian of the Labyrinth - 89272878
237 - Haniwa - 84285623
238 - Yashinoki - 41061625
239 - Vishwar Randi - 78556320
240 - The Drdek - 08944575
241 - Dark Assassin - 41949033
242 - Candle of Fate - 47695416
243 - Water Element - 03732747
244 - Dissolverock - 40826495
245 - Meda Bat - 76211194
246 - One Who Hunts Souls - 03606209
247 - Root Water - 39004808
248 - Master & Expert - 75499502
249 - Water Omotics - 02483611
250 - Hyo - 38982356
251 - Enchanting Mermaid - 75376965
252 - Nekogal #1 - 01761063
253 - Angelwitch - 37160778
254 - Embryonic Beast - 64154377
255 - Prevent Rat - 00549481
256 - Dimensional Warrior - 37043180
257 - Stone Armadiller 63432835
258 - Beastking of the Swamp - 99426834
259 - Ancient Sorcerer - 36821538
260 - Lunar Queen Elzaim - 62210247
261 - Wicked Mirror - 15150371
262 - The Little Swordsman of Aile - 25109950
263 - Rock Ogre Grotto #2 - 62193699
264 - Wing Egg Elf - 98582704
265 - The Furious Sea King - 18710707

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
NDI
Desde 1992

- Conserto: 6 meses de garantia
- Destravamento: 1 ano de garantia
- Estamos destravando PS2 Slim

Limpeza da lente gratuita

PlayStation
PlayStation.2

Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Fácil de operar / Modo suspendido / Multi-Disk / ConsumoDe Potência Baixo

NASA

V9 / V10
TUDO EM UM

* FUNCIONA COM QUALQUER DVD FILME, DE DIFERENTES REGIÕES.
* DETECTA AUTOMATICAMENTE. 5000X,5500X PS2
(U/C, JAP, PAL V9~V10)
* SUPORTA COMPLETAMENTE AS MÍDIAS DO PS2, PSX,
DIRETAMENTE COM A FUNÇÃO BOOT.
* É FÁCIL OPERAR COM UMA SÓ TECLA.

O Chip mais vendido do Brasil
Playstation 50,0XX

Fone: (011) 8299 9248
email: goodchip@goodchip.com.br

Oficina Credenciadas.

- **Fratello Games**
  (011) 3362-2206
- **Playtimes Games**
  (011) 3333-5639
- **Advance Electronics Brasil**
  (011) 3334-1194
- **Tec Center**
  (011) 3326-7971
- **Brasil Games**
  (011) 3329-9148

DICAS

266 - Princess of Tsurugi - 51371017
267 - Unknown Warrior of Fiend - 97360116
268 - Sectarian of Secrets - 15507080
269 - Versago the Destroyer - 50259460
270 - Wetha - 96643568
271 - Megirus Light - 23032273
272 - Mavelus - 59036972
273 - Ancient Tree of Enlightenment - 86421986
274 - Green Phantom King - 22910685
275 - Ground Attacker Bugroth - 58314394
276 - Ray & Temperature - 85309439
277 - Gorgon Egg - 11793047
278 - Petit Moth - 58192742
279 - King Fog - 84686841
280 - Protector of the Throne - 10071456
281 - Mystic Clown - 47060154
282 - Mystical Sheep #2 - 83464209
283 - Holograph - 10859908
284 - Tao the Chanter - 46247516
285 - Serpent Maurauder - 82742611
286 - Gate Keeper - 19737320
287 - Ogre of the Black Shadow - 45121025
288 - Dark Arts - 72520073
289 - Change Slime - 18914778
290 - Moon Envoy - 45909477
291 - Fireyarou - 71407486
292 - Psychic Kappa - 07892180
293 - Masaki the Legendary Swordsman - 44287299
294 - Dragoness the Wiched Knight - 70681994
295 - Bio Plant - 07670542
296 - One-eyed Shield Dragon - 33064647
297 - Cyber Soldier of Dark World - 75559356
298 - Wicked Dragon with the Ersatz Head - 02957055
299 - Sonic Maid - 38942059
300 - Kurama - 85705804
301 - Legendary Sword - 61854111
302 - Sword of Dark Destruction - 37120512
303 - Dark Energy - 04614116
304 - Axe of Dispair - 40619825
305 - Laser Cannon Armor - 77007920
306 - Insect Armor With A Laser Cannon - 03492538
307 - Elf's Light - 39897277
308 - Beast Fangs - 46009906
309 - Steel Shell - 02370081
310 - Vile Germs - 39774685
311 - Black Pendant - 65169794
312 - Silver Bow and Arrow - 01557499
313 - Horn of Light - 38552107
314 - Horn of the Unicorn - 64047146
315 - Dragon Treasure - 01435851
316 - Electro-Whip - 37820550
317 - Cyber Shield - 63224564
318 - Elegant Egotist - 90219263
319 - Mystical Moon - 36607978
320 - Stop Defense - 63102017
321 - Malevolent Nuzzeler - 99597615
322 - Violet Crystal - 15052462
323 - Book of Secret Arts - 91595718
324 - Invigoration - 98374133
325 - Machine Conversion Factory - 25769732
326 - Raise Body Heat - 51267887
327 - Follow Wind - 98252586
328 - Power of Kaishin - 77027445
329 - Dragon Capture Jar - 50045299
330 - Forest - 87430998
331 - Wasteland - 23424603
332 - Mountain - 50913601
333 - Sogen - 86318356
334 - Umi - 22702055
335 - Yami - 59197169
336 - Dark Hole - 53129443
337 - Raigeki - 12580477
338 - Mooyan Curry - 58074572
339 - Red Medicine - 38199696
340 - Goblin's Secret Remedy - 11868825
341 - Soul of the Pure - 47852924
342 - Dian Keto the Cure Master - 84257639
343 - Sparks - 76103675
344 - Hinotama - 46130346
345 - Final Flame - 73134081
346 - Ookazi - 19523799
347 - Tremendose Fire - 46918794
348 - Swords of Revealing Light - 72302403
349 - Spellbinding Circle - 18807108
350 - Dark Piercing Light - 45895206
351 - Yaranzo - 71280811
352 - Kanan the Swordmistress - 12829151
353 - Takriminos - 44073668
354 - Stuffed Animal - 71068263
355 - Megasonic Eye - 07562372
357 - Yamadron - 70345785
358 - Seiyaryu - 06740720
359 - Three-legged Zombie - 33734439
361 - Flying Penguin - 05628232
362 - Millennium Shield - 32012841
363 - Fairy's Gift - 68401546
366 - Labyrinth Wall - 67284908
367 - Jirai Gumo - 94773007
368 - Shadow Ghoul - 30778711
369 - Wall Shadow - 63182310
370 - Labyrinth Tank - 99551425
371 - Sanga of the Thunder - 25955164
372 - Kazejin - 62340868
373 - Suijin - 98434877
375 - Dungeon Worm - 51228280
376 - Monster Tamer - 97612389
377 - Ryu-Kishin Powered - 24611934
378 - Swordstalker - 50005633
379 - La Jinn the Mystical Genie - 97590747
381 - Toon Alligator - 59383041
382 - Rude Kaiser - 26378150
383 - Parrot Dragon - 62762898
384 - Dark Rabbit - 99261403
385 - Bickuribox - 25655502
386 - Harpie's Pet Dragon - 52040216
387 - Mystic Lamp - 98049915
388 - Pendulum Machine - 24433920
389 - Giltia the D. Knight - 51828629
390 - Launcher Spider - 87322377
391 - Zoa - 24311372
392 - Metalzoa - 50705071
393 - Zone Eater - 86100785
394 - Steel Scorpion - 13599884
395 - Dancing Elf - 59983499
396 - Ocubeam - 86088138
397 - Leghul - 12472242
398 - Ooguchi - 58861941
399 - Swordsman from the Foreign Land - 85255550
400 - Emperor of the Land and Sea - 11250655

www.goodchip.com

Roda Diretamente PSX, PS2 e DVD sem necessidade de Procedimento

Tecnologia AutoBOOT

Support 700XX

MURANO 700XX

Projetado Especificamente para PSTWO (70;0XX)

Games:

* Suporta e reconhece diretamente PS e PS 2.
* Não danifica o canhão de leitura do PS 2, porque Mars Pro evita o envio de sinais ao Drive Controller

DVD Filmes:

* Reproduz diretamente todas as regiões de DVD Filmes sem mais limites

Emulador:

* Suporta emulador dos jogos SEGA ou SFC

Media Players:

* Suporta Mp3, MPEG-4, Div-X, JPG Arquivos (PS2 Reality Media Players)

Tel 011-8299-9248
goodchip@goodchip.com.br

OFICINAS CREDENCIADAS

* Fratello Games, 011-3362-2206 * Playtimes, 011-3333-5639 * Advance Electronics Brasil, 011-3334-1194
* Tec Center, 011-3326-7971 * Tec Games, 011-33620036 * Brasil Games, 011-3329-91484
* Playhouse, 011-3337-1960 * Eduardo, 021-2517-3745 * Alpha Games, 031-3274-2988 * Kibones, 013-3289-4273

GAMESHARK

Alien Hominid

ALIEN HOMINID™

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques impossíveis de fazer sem este equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). Existem vários modelos e tipos de GameShark. Por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques que separamos servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Se você tiver problemas para carregar algum truque, consulte as dicas abaixo:

Dicas Obrigatórias:

- Antes de carregar qualquer truque, carregue os **Códigos Mestres**, se existirem.
- Os truques que publicamos funcionam somente em GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Recomendamos que você carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **A maioria dos truques não funciona a partir de Save Games**. Por isso, inicie um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados. Por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

A

ALIEN HOMINID PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código Mestre
9800F601 78C9E6F2
Granadas ilimitadas
28081BE9 0CA57A65
- 31 hats (bônus) liberados
Hat 1
084AD83D 0CA57A56
Hat 2
084AD8E8 0CA57A56
Hat 3
084AD8BF 0CA57A56
Hat 4
084AD8D8 0CA57A56
Hat 5
084AD847 0CA57A56
Hat 6
084AD8C0 0CA57A56
Hat 7
084AD8C4 0CA57A56
Hat 8
084AD8ED 0CA57A56
Hat 9
084AD8FE 0CA57A56
Hat 10
084AD8A6 0CA57A56
Hat 11
084AD88C 0CA57A56
Hat 12
084AD8D0 0CA57A56
Hat 13
084AD8A8 0CA57A56
Hat 14
084AD818 0CA57A56
Hat 15
084AD89B 0CA57A56
Hat 16
084AD80C 0CA57A56
Hat 17
084AD802 0CA57A56
Hat 18
084AD8BB 0CA57A56
Hat 19
084AD8F8 0CA57A56
Hat 20
084AD872 0CA57A56
Hat 21
084AD81C 0CA57A56
Hat 22
084AD89D 0CA57A56
Hat 23
084AD8C1 0CA57A56
Hat 24
084AD8A1 0CA57A56
Hat 25
084AD8F3 0CA57A56
Hat 26
084AD899 0CA57A56
Hat 27
084AD8EA 0CA57A56
Hat 28
084AD878 0CA57A56
Hat 29
084AD82F 0CA57A56
Hat 30
084AD8AC 0CA57A56
Hat 31
084AD89F 0CA57A56
- Minigames liberados
Minigame PDA Games
084AD80F 0CA57A56
Minigame Challenge
084AD86F 0CA57A56
Minigame Missile Master
084AD844 0CA57A56
Minigame Neutron Ball
084AD86A 0CA57A56
Minigame Pinata Boss
084AD83F 0CA57A56

B

BACKYARD WRESTLING 2: PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código Mestre
983CDED8 7881A6A6
- Códigos para o 1º jogador
Energia ilimitada
284FAC62 0CA5D32D
Golpe mortal
D84FAC62 0CC67A65
184FAC62 0CA57A56
Turbo ilimitado
284F212E 0CA5A9B6
Sem turbo
284F212E 0CA57A65
- Códigos para o 2º jogador
Energia ilimitada
284FB9A1 0CA5D32D
Golpe Mortal
D84FB9A1 0CC67A65
184FB9A1 0CA57A56
Turbo ilimitado
284FF1B6 0CA5A9B6
Sem turbo
284FF1B6 0CA57A65
- Outros códigos
Produtos liberados
(vá para a loja e ative o item primeiro)
280E32AF F7157A56
280E32B1 6DAC7A65
280E32DE 40137A0C
Dinheiro ilimitado
2849017C 1CD1A03E

BUJINGAI PS2

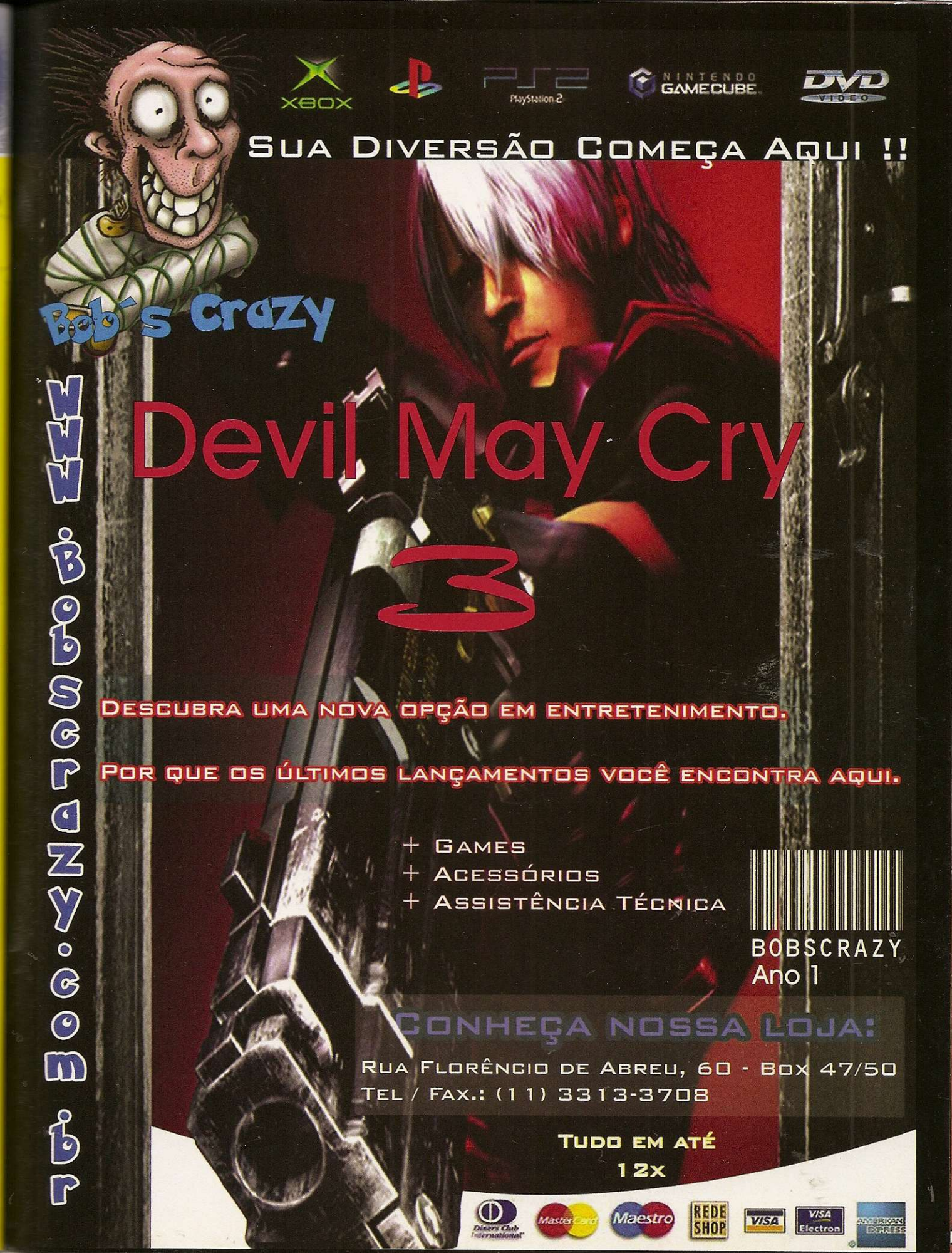
(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
94C0B5BC 3DE64406
Energia ilimitada
25F61128 5264D94C
Spell Gauge infinita
25F0112A 1674D15E
Defesa ilimitada
25F0112A 1674D1CE
Orbs no máximo
2415957E 9AE0521A
Ryuugatou Level no máximo
15F0183F 1EF49164
Tenreiken Level no máximo
15F0183E 1EF49154
Nenhum continue usado
24909568 16F05328
Seleção de fases
0440BF6F 9E70439A
Pontuação máxima
0440BF6F 9E70639A
Editar cena de abertura
0440BF6E 9E7043BA
Vídeos liberados
0440BF6E 9E70631A
1440BF77 9F780A12
244FEFD7 CB4B0A13

BURNOUT 3: TAKE DOWN PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

Código mestre
983B632B 78FBC848
2816ED40 01E29C01
2816EDD8 9AA90465
2816EDED B1C31665
2816EDD0 A1C26E87
2816ED0C 64B77AED
2816ED03 01E29C01
2816EDF7 9AA90465
2816ED54 B1C3EC65
2816ED01 A1C97041
2816ED65 64ACAC65
Boost ilimitado
282A6FF9 A1426965
Boost no máximo
280067CF A14269F1
Pontos no máximo
284B3CCF 1CD1A03E
Dinheiro no máximo
284B3CF2 1CD1A03E
Todos os eventos
484BA276 0C557A56
1476EBC2 0CA57A65
Todas as medalhas de ouro
184B9724 0CA5E40F
484B97E0 0C7E7A56
51D11138 0CA57A65
184B3165 0CA5E40F
284B3171 0CA57A0F
Todos os carros na garagem
184B31E1 0CA5AC56


XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
DVD VIDEO
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!
Bob's Crazy
WWW.BOBSCRAZY.COM.BR
Devil May Cry
3
DESCUBRA UMA NOVA OPÇÃO EM ENTRETENIMENTO.
POR QUE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA AQUI.
+ GAMES
+ ACESSÓRIOS
+ ASSISTÊNCIA TÉCNICA
BOBSCRAZY
Ano 1
CONHEÇA NOSSA LOJA:
RUA FLORÊNCIO DE ABREU, 60 - BOX 47/50
TEL / FAX.: (11) 3313-3708
TUDO EM ATÉ
12X
Diners Club International
MasterCard
Maestro
REDE SHOP
VISA
VISA Electron
AMERICAN EXPRESS

Viewtiful Joe 2

GAMESHARK

484B31B1 0CA17A56
1476EBC2 0CA57A65

C

CALL OF DUTY: FINEST HOUR (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
983AF3D0 7826C074
Energia ilimitada
28383C37 0CA57A65
Todas as armas com munição ilimitada
(não misture esse código com outros)
2839635A 0CA57A65
Todas as fases
(fica ativado após o primeiro save)
280B4C57 0CA57A9D
Galeria completa e segredos
(fica ativado após o primeiro save)
280B4CF1 948C883E

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION (PS2)

(Capcom Fighting Jam)
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
983B0566 78FB0D0A
- Códigos para o 1º jogador
Player 1 Codes:
Energia ilimitada
282E47A9 13043CB6
Golpe mortal
282E47A9 0CC67A65
182E47A9 0CA57A56
282E47B5 0CC67A65
182E47B5 0CA57A56
Barra de Super Combo no máximo
182E8EA0 0CA57A1E
Energia no máximo
182E4755 0CA53CB6
Sem barra de Super Combo
182E8EA0 0CA57A65
Vença um round para detonar o oponente
D82E921F 0CA57A65
182E921F 0CA57A71
- Códigos para o 2º jogador
Energia ilimitada
282E0BB1 13043CB6
Golpe mortal
282E0BB1 0CC67A65
182E0BB1 0CA57A56
282E0B46 0CC67A65
182E0B46 0CA57A56
Barra de Super Combo no máximo
182E35E6 0CA57A1E
Energia no máximo
182E0BDE 0CA53CB6
Sem barra de Super Combo
182E35E6 0CA57A65
Vença um round para detonar o oponente
D82EA8CE 0CA57A65
182EA8CE 0CA57A71

G

GHOST IN THE SHELL (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
980AFBD6 7826318B
Energia ilimitada
2816ED40 F7E27A56
2816EDD8 400D7A0F
2816EDD0 D813578B
2816ED0C DBA5E4ED
2816ED72 A1D0790B
2808CB2E A1426965
2808CBA9 0CA57A65
Todas as armas com munição ilimitada
280BAD68 0CA57A65

GOLDEN EYE: ROGUE AGENT (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98584193 78A17800
2816ED40 01963EE5
2816EDD0 F8AA7AF1
2801EEA5 A1426965
Energia ilimitada
2816EDD8 6D2D7A6F
Colete infinito
2816EDED 6D2D7A65
Munição ilimitada
28306140 0CA57A65
Modo Goldeneye Power
280129B1 01E23EE5
280129DE B1C34A65
28012957 DB8E6964
280129E6 789B3CFA
28012993 BB34162F
280129E9 0CA54A2F
Todas as fases
280ACD37 948C883E
Galeria de arte completa
480ADF0A 0CD07A56
6EA3527B 0CA57A65
Todos os mapas multiplayer
480ADF86 0C427A56
6EA3527B 0CA57A65

T

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
98599937 7822868E
Energia ilimitada
283BD3AE DB1385AF
Mana infinita
283BC2A9 DB96ACF1
283BDE82 0CA57A65
Insetos ilimitados
28481A73 B1F47165
Cristais infinitos
28481AE0 B1F47165
Frutas ilimitadas
28481AA9 B1F47165
Mana no máximo
2816ED40 01965B05
2816EDD8 8496AC03
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 0B96AC03
283BC25A 78426965
Todos os Cards Juju Potion
280CDCD8 6F157A56
280C3E2E 6F427A56
280C3EA9 6D6D7AF7
Todos os extras
280FBEF6 6F157A56

TY 2: BUSH RESCUE (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
98089D72 78D062B6
Energia ilimitada
2838E06F 0CA57A65
Todos os Opals
2828702E F7C92C0E
282870A9 6D1D7AF1

U

URBZ: SIMS IN THE CITY, THE (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
985B18A5 78A1937A
Dinheiro ilimitado
2816ED03 01157A0E
2816EDF7 F7D93E9B
2816ED54 F8AA7AF1
2816ED01 6DF77A3A
283D7CB1 A14269F1
Todas as necessidades completadas
2816ED40 01E23EE5
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 64E87A55
283C9AF6 0CA57A65
283C9A15 A1426965
SuperUrb e todos as áreas
(aperte L2)
E8193490 02BD4428
283AD37C F7157AB1
283AD368 80157A01
283AD3D6 78FB7AFA

V

VIEWTIFUL JOE 2 (PS2)

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código Mestre
980B48E5 783894A6
Energia ilimitada
19F63EFB 0CA57AF2
VFX Guage ilimitado
2828D462 0CA57A65
L.I.V. ilimitado
09F63E34 0CA57A4F
V-Points ilimitado
29F63EFF 0C363E9B
Voomerangs ilimitado
19F63E7C 0CA57A4F
Shocking Pink ilimitado
19F63E95 0CA57A4F
Take 2 ilimitado
19F63E68 0CA57A4F
Saltos duplos
09E8E196 0CA57A6F
Golpe mortal
2816ED40 F7C97A65
2816EDD8 A19BF0CE
2816EDED 80C9D3AE
280753B1 A1426965
Energia no máximo
19F63E83 0CA57AF2
V-Films no máximo
29F61B54 0CA57A4F
29F61B01 0CA57A4F
Invencibilidade
19E8E1A1 0CA57A49
Todos os power-ups
29F63E2B D98C883E
09F63EE3 0CA57A56
Modo widescreen
09F63EE3 0CA57A0F
Tela pequena
09F63E41 0CA57A65

Capcom Fighting Evolution

Não importa a plataforma.
Se rodar jogo, a gente detona.

Chegou a **Game Master**, a revista que traz dicas e detonados dos jogos para Xbox, Game Cube, PS2, PC, PSP, Game Boy e Nintendo DS.
Procure a **Game Master** nas bancas ou no site: www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

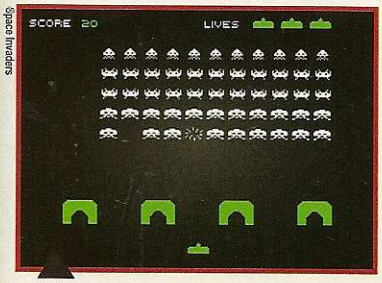
0800 55 76 67
(11) 3038-5050

Frisnokokos Responde

Cartas e e-mails

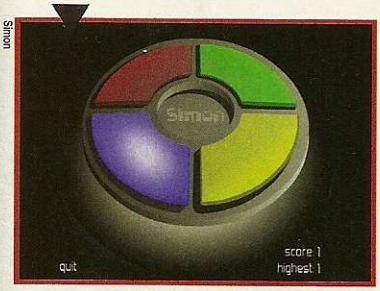
Volta Makotron!

Quem poderia imaginar. O Makotron, de saco cheio dos leitores, foi comprar uma empada e não voltou mais. E como ninguém quis mexer no lixo do cara, as cartas e os trashgames acabaram na mão do Frisnokokos, o rato de estimação do japa. Se você está satisfeito, escreva para o Frisnokokos, senão, mande já a sua carta de protesto para a seção Trashzone e junte-se à campanha "Volta Makotron".



Space Invaders

Se até Space Invaders for difícil demais pra você, eu recomendo uma partidinha de Genius



Simon

Macaco gordo

Você poderia quebrar meu galho e publicar códigos para os melhores jogos? Ah, não esqueça de mandar os jogos também, pois eu não tenho nenhum.
José S. Gomes – São Paulo – SP

Tenho uma dica quente pro melhor jogo de todos: Space Invaders. *Se você não quiser morrer, desvie dos tiros inimigos. Pra jogar essa maravilha, é só acessar o site www.neave.com/games/invaders/ e clicar em* Play Game.

O rato não tem culpa

Pô, Makotron. Como você deixa um jogo lixão como o *Flatout* fora da Trashzone? Agora eu comprei esse treco sem graça e a culpa é toda sua, por isso vou mandar meu gato de estimação ir aí dar um trato no Frisnokokos.
Max P. de Carvalho – Serra – ES

Pô, Max. Segura esse gato aí que a culpa não é minha. Eu também detesto o Flatout, *mas o Makotron vive dizendo que o jogo é legal. Agora, cá entre nós, bom mesmo é o* Street Racing Syndicate, *que saiu na Trashzone da edição 69.*

Dogão 1

Fala aí, seu mala. Colabora comigo que eu te pago um cachorro-quente. Passa logo pra cá todos os códigos do *Onimusha 3: Demon Siege*, e nem vem com essas idéias de GameShark.
Bruno Ricardo G. Ferreira
Santo André – SP

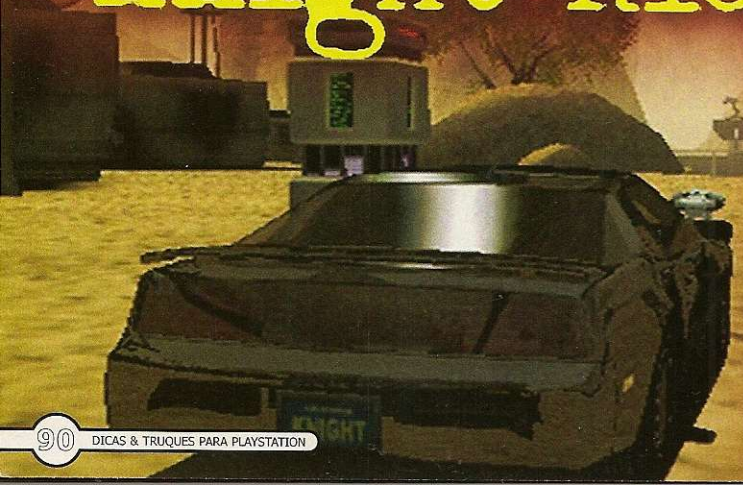
Por acaso, ninguém está interessado em me mandar um pouco de queijo? Rato também passa fome. Ligue pra Editora no (0xx11) 3038-5050 e peça a edição 63 da revista. Lá tem todas as dicas que você quer, mais o detonado completo do jogo. E aproveite pra mandar o meu queijo.

Dogão 2

E aí, Makotron, meu herói. Se você publicar o detonado de *Star Ocean: Till*

Trash Game

Knight Rider 2



Se o problema fosse só o visual porco, vá lá, mas este jogo é puro tédio

Até quem foi fã da *Super Máquina*, lá pelos anos 80, sabe que o seriado, apesar de divertido, não era lá essas coisas. E se o primeiro jogo já foi um lixo total, imagine a continuação. Pra começar, a sensação de velocidade é péssima. Basta passar por alguma vila ou encarar alguma explosão pra que a supervelocidade de KITT se transforme em uma verdadeira câmera lenta. Além disso, os gráficos nem parecem ser de PS2 e os diálogos são tão emocionantes

the End of Time, eu mando um dogão caprichado aí pra redação.
Eduardo R. de Matos
Passo de Torres – SC

Cachorro-quente, cachorro-quente, cachorro-quente. Agora eu sei por que o Makotron ficou maluco. Leia com atenção: eu quero QUEIJO! Eu até estava a fim de detonar esse game pra você, mas como eu só jogo o que o pessoal deixa aqui no lixo, acho que não vai rolar.

Masoquista arrependido

Iaeeee!!! Makotron, seu chupeta de baleia, já que você é bom em videogames, me passa os códigos de *Legend of Mana* do PS1.
Nathan Estevão – Campinas – SP

Cara, eu adoro RPG. Quanto mais longo e complicado, melhor. Só não curto muito quando o Mako me deixa jogar sentado na tampa do lixo, porque aí eu enxergo a TV e fica tudo muito fácil. Entenda uma coisa, Nathan: sofrer é a diversão do RPG e eu não quero cortar o seu barato.

GameShark no ratinho

Essa é pro Frisnokokos. Me dê os códigos de armas e telas pro *007: The World is not Enough*, do PS1, e eu mando 3 kg de queijo só pra você.
Everton Henrique
Osasco – SP

Agora sim. Por queijo eu faço qualquer coisa. Pra pular uma fase, é só apertar ●, ●, Select, ●. Já para conseguir todas as armas, você tem de obter o melhor tempo na fase Turncoat, jogando na dificuldade 007. A munição infinita só é ativada depois que você completar a fase Fallen Angel, na dificuldade 007, com a melhor pontuação possível.

Nervosinho

Caro balofo. Reconhecer a incompetência é aceitável, mas afirmar que não é possível carregar os nomes dos jogadores do Winning Eleven 7 na versão 8 japonesa é inadmissível. É possível sim, então coma menos pizza e vá trabalhar. A propósito, meu nome é Reinaldo, não Rinaldo, mané.
Rinaldo Alvarenga – Itatiaia – RJ

Nem queira zoar o Makotron, Rinaldo. Da próxima vez, escreva na cartinha pra qual versão de Winning Eleven você quer dica, e aproveite pra fazer um curso de caligrafia, porque nem sempre o Leandro pode ficar aqui ajudando a gente a decifrar esse monte de símbolos esquisitos que você chama de nome.

que dá vontade de chorar... de desgosto. O controle do carrinho é porco, até para um rato que nunca dirigiu, como eu, e as missões são tão chatas que só com muito café pra não dormir ao volante. Isso sem contar os nomes das missões, extremamente criativos: The Mountains, The Village, The Chopper. Isso sim é The Trash Game.

Ficha Técnica

Produtora: Davilex **Distribuidora:** Davilex
Nota: 1,123581321 **Console:** PS2

O Desenho do Frisnokokos

James Cordeiro da Silva
Los Santos - SA

O desenho do James é mesmo cômico, mas ele tem um problema muito sério. Cade o rato, cara? Você coloca o Cobra, do Stallone, no desenho, com aquela frase tosca dele, e esquece de desenhar o Frisnokokos, que é muito mais famoso. Mancada brutal, brother. Pra você eu dedico mais uma frase tosca do Stallone: "Eu sou o seu pior pesadelo".

TRASH ZONE

As perguntas e desenhos do Makotron devem ser enviados para:
Aos cuidados do Makotron
Revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP - CEP: 05510-900
e-mail: trashzone@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos somente nesta seção. Visite nosso site na Internet:
www.europanet.com.br/playstation

Por Julio Wecchi

A HORA DO RESET

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

Saiba o que rolou na primeira revista da Dicas & Truques e nas cinco edições de aniversário que vieram na seqüência

DICAS E TRUQUES 1

O primeiro número da revista chegou às bancas em fevereiro de 1999, quando o PS1 já dominava o mercado de videogames. A edição trouxe os detalhes sobre o protótipo do PS2 e uma foto exclusiva do videogame que ainda estava em fase de desenvolvimento.

A **Dicas & Truques** também mostrou os primeiros detalhes do *Tekken 4*, que deveria sair para o PS1. O detalhe, no entanto, é que isso nunca aconteceu, pois o game só foi lançado três anos mais tarde e para o PS2. Os games do PS1 que arrebentavam na época eram *Tekken 3*, *Resident Evil 2*, *GTA*, *Gran Turismo* e *Star Wars: Masters of Teräs Räsi*. A promoção da revista premiou dez gamemaníacos.

PROTÓTIPO DO PS2

EDIÇÃO 13

Primeiro aniversário da revista. Na expectativa do lançamento do PS2, previsto para 4 de março no Japão, a **Dicas & Truques** preparou uma bateria de perguntas e respostas sobre o console que abordava desde as características técnicas até a pirataria. No PS1, os destaques foram *Tomb Raider 4*, *Gran Turismo 2*, *Resident Evil 3*, *Final Fantasy 8* e *Dino Crisis*.

EDIÇÃO 25

No segundo aniversário da **Dicas & Truques**, o PS1 quadradão clássico parou de ser fabricado para dar lugar ao PSone, a versão compacta e moderna que foi testada na mesma edição, com direito a uma gata de camiseta molhada na foto. No PS1, *Megaman X5*, *Tony Hawks Pro Skater 2*, *Driver 2* e *Final Fantasy IX* eram os jogos que estavam detonando.

EDIÇÃO 37

Três aniversários e o PS2 já dominava o mercado de games. Pouca coisa saía para o PS1, por isso, a edição trouxe dicas e detonados para títulos dos dois consoles: para PS1, *Megaman X6*, e no PS2, *Silent Hill 2* e *Dead or Alive 2: Hardcore*. Além destes games, *GTA 3* bombava no PS2, enquanto *Tony Hawk's Pro Skater 3* e *Harry Potter* arrasavam no PS1.

EDIÇÃO 49

O quarto aniversário arrebentou a boca do balão. Com a inédita promoção oferecendo dez PS2 para as melhores frases, desenhos e fotos, a redação foi invadida por mais de 7 mil cupons de todo o País. Os títulos que faziam a cabeça da galera eram *GTA: Vice City*, *Metal Gear Solid 2*, *Winning Eleven 6: Final Evolution* e *Dragon Ball Z*, todos para PS2.

EDIÇÃO 61

O quinto ano da **Dicas & Truques** trouxe um visual mais moderno e bonito para a revista. Makotron, o ilustre desaparecido da seção Trash Zone, estava mais popular do que nunca e já tinha se tornado o analista oficial dos Trash Games. Os melhores do PS2 eram *Resident Evil Outbreak*, *Fatal Frame 2* e *NFS: Underground*. No PS1, o destaque foi *BeyBlade*.

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Mídias

Dreamcast · GameCube · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox

Enviamos para todo o Brasil

Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br

VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até
12x
E o 1º pagamento para 30 dias!

PS2
Playstation 2
+
MODEM
+
Jogo Original
R$949,00 A VISTA

TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884

.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

Desbloqueio de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada
(11) 3977-0527
(11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision

Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3X sem juros no Cartão

Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard

Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

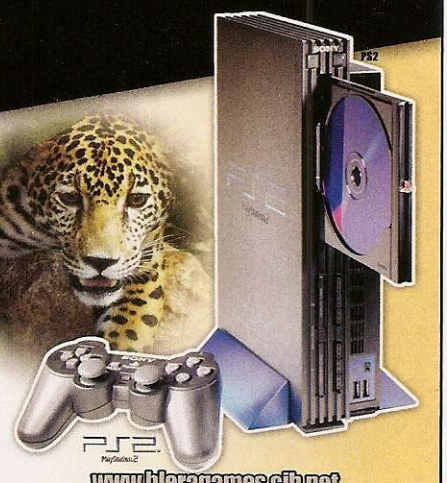
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

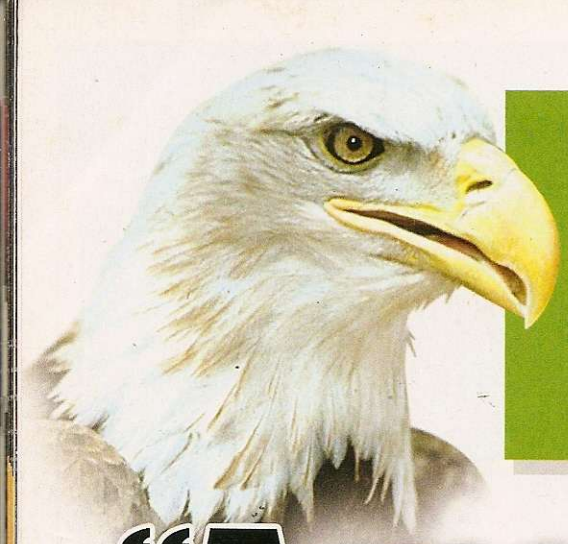
Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

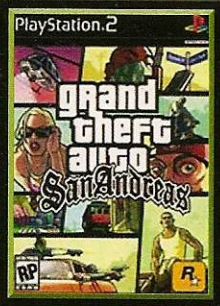


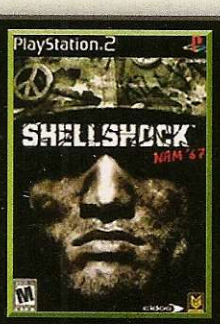
ELET

"A maior loja de

www.eletromil

>PS2<





PlayStation.2

>XBox<

XBOX

Promoção de MemoryCard PS2 Original = R$ 67,50 (estoque limitado)

Aceitamos Cartões:

AMERICAN EXPRESS · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

ROMÍL

games do Brasil"

games.com.br

>GameBoy<

>GameCube<

Aceitamos seu aparelho usado como parte do pagamento. Sujeito a análise de preço

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Fone/Fax: 221-1740 / 3362-2306 / 3362-2308 / 3337-5557
3362-2309 / 3337-0158

PORÃO GAMES

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

não possuímos filial em São Paulo (Capital)
horário de funcionamento: segunda à sábado das 10:00 ás 18:00 horas

NOVO SITE

WWW.PORAOGAMES.COM.BR

- Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games
- Assistência Técnica Especializada

VISA pagamentos em 6x no cartão de crédito *

Enviamos via SEDEX para todo Brasil !!!

XBOX

Vídeo-Game X-Box

Doom 3

Half Life 2

Playboy the Mansion

Project Snowblind

Star Wars Republic Commando

Winning Eleven 8 International

NINTENDO GAMECUBE

Vídeo-Game Game Cube

Donkey Kong Jungle Beat

Mortal Kombat Deception

Resident Evil 4

Star Fox Assault

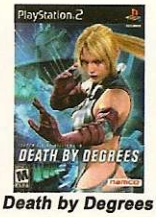
Time Splitters Future Perfect

Virtua Quest

PS2

Vídeo-Game PS TWO (Slim)

Champions Return to Arms


Death by Degrees

Devil May Cry 3

Shadow of Rome

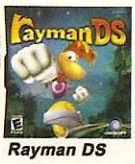
Tekken 5

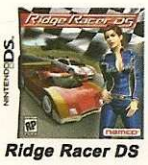
Winning Eleven 8 International

NINTENDO DS

Vídeo-Game Nintendo DS

Pokémon Dash


Rayman DS


Ridge Racer DS

Super Mario 64 DS

Wario Ware Touched!

Yoshi Touch & Go

GAME BOY ADVANCE

Vídeo-Game Game Boy Advance SP

Mario Party Advance

Rave Master

Shaman King Legacy of the Spirits Soaring Hawk

Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory

Zelda Minish Cap

Vídeo-Game PS One

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Estoque limitado - Fotos meramentes ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão* Visa de 4,99% ao mês

Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Nintendo DS, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony PS One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste País.